11/97 Ausgabe 6 DM 3,90
Belgien bfr 86,- ▮ Dänemark dkr 16,- ▮ Italien Lit 4.200 ▮ Luxemburg lfr 86,- ▮ Niederlande hfl 4,70
Österreich öS 29,- ▮ Schweiz sfr 3,90 ▮ Griechenland DR 700 ▮ Spanien Pta 360,-
B 43739
ISSN 1433-8424
COMPUTEC VERLAG

DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

NINTENDO 64 • GAME BO DO

NUR DM 3.90

DIDDY KONG RACING

Weltpremiere: Erster Test der deutschen Version

CHAMELEON TWIST
TOP GEAR RALLY
BOMBERMAN 64

Schon durchgespielt: Die Top-Hits

JETZT 8 SEITEN MEHR!
EXTREME G

Alle Geheimnisse in N-Zone Extra!

BAHN FREI FÜR DAS NINTENDO 64

Test-Rekord: 7 brandneue Spiele auf dem Prüfstand!

- Aktuelle Berichte zu Zelda 64, Forsaken, F-Zero 64, Pocket Monster 64 u.v.a. • Komplettlösungen: Golden Eye 007, MRC, Mischief Makers • 4 Sammelkarten, News, Gewinnspiele, Cheats & Codes u.v.m.

DEIN N64-SPIELEBERATER: 21 SEITEN

N-ZONE

UNABHÄNGIG ▪ KRITISCH ▪ KOMPETENT

Größer, schneller, besser!

N-Zone-Kennern dürfte es schon aufgefallen sein, allen anderen sei es hier verraten: Aufgrund des erfolgreichen Starts von N-Zone spendieren wir als kleines Danke-schön einen vorläufig einmaligen 8 Seiten-Sonderteil namens N-Zone Extra, der sich in der Heftmitte befindet. Darin stellen wir euch mit Extreme G das derzeit wohl angesagteste N64-Rennspiel vor. Der Rest dieser Ausgabe ist ähnlich bemerkenswert, denn wir sind noch ein Stückchen aktueller als sonst und präsentieren euch als erstes Magazin ausführliche Tests zu Diddy Kong Racing, Top Gear Rally, Chameleon Twist, Mace: The Dark Age und Bomberman 64.

Hans Ippisch

Hans Ippisch
Leitender Redakteur

MIT EXTREME G-SONDERTEIL!

INHALT

N-ZONE EXTRA: EXTREME G (IN DER HEFTMITTE)

EXTREME G	**Acclaims wichtigstes N64-Spiel**	**Sonderteil**
Der Test	Auf dem Prüfstand	Sonderteil 2
Exklusiv-Interview	Darren Anderson spricht	Sonderteil 4
Die Features	Alle Bikes und Pick-Ups	Sonderteil 6

ANGESPIELT

Fighting Cup	Prügelspaß von Imagineer	12
Forsaken	4- Spieler-Action	12
San Francisco Rush	Midways Geheimtip	10
Wetrix	Knobeln mit Ocean	11
Zelda 64	Neue Bilder aus Japan	8

TESTS

Bomberman 64	Die Kultfortsetzung	24
Chameleon Twist	Jump&Run-Knaller	26
Diddy Kong Racing	Der erste Test!	20
Extreme G	8 Seiten-Sonderteil	Sonderteil
Mischief Makers	Abgedrehte Plattform-Action	28
Top Gear Rally	Der Überraschungshit	30

IMPORT-TESTS

Dynamite Soccer 64	Konkurrenz für ISS64?	28
Mace: The Dark Age	Neues von Midway	34

SAMMEL-KARTEN

Extreme G Karte 1	75/76
Extreme G Karte 2	75/76
War Gods	75/76
GoldenEye 007	75/76

SPIELE-NEWS

Banjo-Kazooie	6
Conker´s Quest	6
F-Zero 64	4
Pocket Monster 64	6
Sim City 2000	4
Snobokids	4
Tomb Raider 64	5
Kurz & Knapp	7

NEWS

Aus Japan	4
Aus den USA	6
Kurz & Knapp	7
Super NES-News	5
Game Boy-News	7
64 CDs zu gewinnen	6
Game Boy-Erfinder tot	4
Lylat Wars-Aktionen	7
Preissenkung wirksam	7

SPIELE-LEXIKON

Über 200 Spiele auf 4 Seiten!	14

T & T: KOMPLETTLÖSUNGEN

GoldenEye 007	58
Mischief Makers	66
MRC	52

T & T: CHEATS & CODES

ClayFighter 63 1/3	50
Extreme G	50
Mace: The Dark Age	48
Shadows Of The Empire	51
Top Gear Rally	51

T & T: LESERTIPS

FIFA 64	70
GoldenEye 007	70
Int. Superstar Soccer 64	70

RUBRIKEN

Chart-Attack	18
Impressum	73
Inserenten-Verzeichnis	46
Kleinanzeigen	72
Leserbriefe	44
Vorschau	74

Diddy Kong Racing 20

Weltpremiere! Als erste Redaktion überhaupt hatten wir die Gelegenheit, die deutsche Version ausführlich zu testen. Alles Infos zum Weihnachtsknüller auf 3 Seiten!

Zelda 64 08

Sensationelle neue Bilder und Infos zu Miyamotos neuesten Geniestreich aus Japan, die wir euch nicht vorenthalten wollen, erreichten uns kurz vor Redaktionsschluß.

Extreme-G . . . . . .Sonderteil

Zu Acclaims aktuellem Hit ließen wir uns eine Besonderheit einfallen: Wir präsentieren euch Test, Exklusiv-Interview und alle Geheimnisse in einem beigelegten 8 Seiten-Sonderteil!

Die Ende November stattfindende Shoshinkai-Messe wirft ihre Schatten voraus. Derzeit beschäftigt sich die japanische Presse nämlich vorzugsweise mit dem 64DD und allen dazugehörigen Spielen. Selbst als Module angekündigte Titel werden mit dem im März erscheinenden Diskettenlaufwerk in Verbindung gebracht. Was sich sonst noch alles in Japan tat, verraten wir hier.

Kein Zelda 64 in diesem Jahr!

Zahlreiche Medien vermeldeten, daß die Veröffentlichung von Zelda 64 bis ins Frühjahr verschoben wurde, was viele jedoch nicht erwähnten, war die Tatsache, daß damit lediglich die amerikanische Version gemeint war. Zelda 64 wird nämlich in Japan nach dem augenblicklichen Stand spätestens im Januar erscheinen, wobei dafür jedoch Yoshi's Story definitiv noch vor Weihnachten erscheinen wird. Was die Deutschland-Veröffentlichung von Zelda 64 angeht, bleibt derzeit natürlich ebenso alles im Ungewissen.

Wird F-Zero 64 wirklich das später erhältliche 64DD unterstützen und dazu einen Track-Editor bieten?

F-Zero 64 ein 64DD-Spiel?

Eine etwas mißverständliche Meldung sorgte zweifelsohne für Aufregung in den letzten Wochen – das Modulspiel F-Zero 64 wurde nämlich mit dem Zusatzlaufwerk 64DD in Verbindung gebracht. Forschte man jedoch nach, fand man heraus, daß F-Zero 64 ganz klar ein normales Cartridge-Game ist, das auch ohne Laufwerk spielbar ist. Besitzt man jedoch ein solches, dann wird sich möglicherweise ein Streckeneditor im Menü auftun, über den man brandneue Strecken nach eigenem Gusto entwerfen und abspeichern kann. Dies klingt nicht unbedingt abwegig, der Wahrheitsgehalt wird sich jedoch erst feststellen lassen, wenn sowohl F-Zero 64 als auch ein 64DD auf unserem Schreibtisch stehen.

Ebenfalls im Zusammenhang mit dem 64DD steht die nächste Meldung: Das bislang als Mario Paint 64 bekannte Malprogramm wurde in Mario Artist umbenannt, was darauf schließen läßt, daß man mit dem Programm weit mehr als nur malen kann. Möglicherweise kann man auch Musikstücke, Animationen oder 3D-Grafiken erstellen. Inwieweit man bei SimCity 2000 kreativ werden kann, das derzeit als Modulversion bei Imagineer ensteht, können wir leider noch nicht sagen, sicher ist nur, daß es mit der später erscheinenden 64DD-Version nur das Grundkonzept gemeinsam hat.

Die aktuelle Version von F-Zero 64 fasziniert mit 30 Fahrzeugen, von denen zeitweilig bis zu 15 auf einmal am Screen auftauchen.

Was kommt als nächstes?

Unverbindliche Release-Daten für Japan: 24.10.97: J-League Eleven Beat; 30.10.97: Puyo Puyo Sun 64; 21.11.97: Diddy Kong Racing, Hiryu No Ken Twin, 64 Oozumo; 24.11.97: Pro Mahjong Kiwame 64; 28.11.97: Famista 64, Morita Shogi, Wild Choppers; Dezember: Yoshi's Story, Hyper Olympics in Nagano, Tamagotchi 64, Super Robot Spirits

SimCity 2000 von Imagineer nähert sich endlich der Fertigstellung. Es soll im Dezember erscheinen.

Gumpei Yokoi ist tot

Trauer um Game Boy-Erfinder!

Hardware-Genie Gumpei Yokoi haben wir unter anderem den Game Boy, den Virtual Boy und die Game & Watch-Reihe zu verdanken.

Mit Bedauern vernahmen wir die Nachricht, daß der wohl erfolgreichste Hardware-Erfinder der Welt tot ist. Gumpei Yokoi starb im Alter von 56 Jahren bei einem tragischen Verkehrsunfall in Kyoto. Nach dem Besuch eines Golf-Turniers wurden er und ein ihn begleitender Freund in einen minderschweren Verkehrsunfall verwickelt, der allerdings tragische Folgen hatte, denn als Gumpei Yokoi das Fahrzeug verließ, um nach den Rechten zu sehen, wurde er von einem vorbeifahrenden Fahrzeug tödlich verletzt.

Snobo Kids

Snowboard-

Snowboard-Spiele unterliegen einem interessanten Phänomen: Während sich in Europa kaum jemand für die neuartigen Fun-Rennspiele interessiert, erscheint im fernen Japan beinahe wöchentlich ein Spiel auf einer der vielen Konsolen. Dank Atlus wird nun auch das Nintendo 64 erstmals von dieser Welle

Die Snobo Kids beschränken sich nicht auf verschneite Berge.

Die Grafik sieht derzeit noch etwas verbesserungsbedürftig aus.

Tomb Raider 64

Bye, bye, Lara!

Wie von uns schon mehrmals berichtet, wird es definitiv kein Tomb Raider 64 geben. Sony sicherte sich mittlerweile nämlich die exklusiven Konsolen-Rechte an allen Lara Croft-Spielen bis zum Jahr 2000. Demnach wird uns das Polygon-Babe Lara Croft frühestens im Jahr 2001 auf dem Nintendo 64 beglücken.

Spaß

Die Kamele in der Wüste werden sich wundern, welchen Besuch sie hier erhalten.

erfaßt, und zwar durch den Titel Snobo Kids, der bis zu vier Spielern auf einmal die Gelegenheit gibt, mit einem der fünf aus einem Dorf stammenden Snowboard-Kids über zahlreiche Pisten zu jagen. Entgegen aller Erwartung rasen die fünf Comic-Kerlchen jedoch nicht nur über verschneite Strecken, sondern auch über Sanddünen und Graswiesen, wobei sie dabei mit verrückten Stunts Aufmerksamkeit erregen. Glaubt man den Entwicklern, macht das Spiel dank dieser per Analog-Stick steuerbaren Aktionen auch dann Spaß, wenn man letzter wird. Spätestens im Januar sollten wir euch den Wahrheitsgehalt dieser Aussage mitteilen können, denn dann liegt uns eine japanische Import-Version vor.

Hier sehr ihr ein Bild vom 4 Spieler-Modus. Über die senkrechte Linie in der Bildschirmmitte kann man die Abstände erkennen.

Dem altehrwürdigen Super Nintendo steht wohl zum letzten Mal ein ernstzunehmendes Weihnachtsgeschäft bevor. Wir gehen nämlich davon aus, daß sich bis zum kommenden Frühjahr auch die treuesten 16 Bit-Veteranen zum Kauf eines Nintendo 64 entschlossen haben und die 64 Bit-Power der neuen Generation genießen. Wir nutzen die Chance für eine letzte große Umfrage!

Die Geschichte des SNES

Wußtet ihr eigentlich, daß für das Super Nintendo in Japan beinahe 1000 verschiedene Spiele erschienen sind, von denen es jedoch nur ein Bruchteil nach Europa oder Deutschland geschafft hat? Betrachtet man den Qualitätssprung, den die Software zwischen Super Mario World und beispielsweise Donkey Kong Country 3 gemacht hat, dann darf man davon ausgehen, daß auch das Nintendo 64 erst nach mehreren Jahren endgültig ausgereizt sein wird. Erstaunlich ist außerdem, daß mit Super Mario 64, Pilotwings 64, F-Zero 64, Yoshi's Story, Mario Kart 64, Int. Superstar Soccer 64 und nicht zuletzt Zelda 64 die wichtigsten Nintendo 64-Titel allesamt auf erfolgreichen Super NES-Spielen basieren, die den großen Konkurrenten in Sachen Spielspaß oft in nichts nachstehen.

Die Spiele-Favoriten

Im Laufe der Zeit erschienen zwar ganze Massen an Spielen, jedoch gibt es nur eine Handvoll bemerkenswerter Titel, zu denen man immer wieder gerne zurückkehrt. Dazu gehören natürlich die Jump&Run-Klassiker Super Mario World, Yoshi's Island und Donkey Kong Country 1-3 genauso wie F-Zero, Super Mario Kart oder NHL Hockey. Wir wollen euch hiermit allerdings in keiner Weise beeinflussen, denn wir wollen von allen aktiven Super NES-Usern wissen, welche 5 Titel ihre Allzeit-Favoriten sind. Schickt dazu einfach eine Postkarte, auf der ihr die Spiele in der Reihenfolge 1 bis 5 notiert, bis 26.11. 97 an nachfolgende Adresse:

Computec Verlag,
Redaktion N-Zone,
Kennwort: Super Nintendo,
Roonstr. 21,
90429 Nürnberg

Zu gewinnen gibt es die Spiele Terranigma, Winter Gold, Die Schlümpfe reisen um die Welt und Lufia.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Computec dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen.

Macht mit bei unserer großen Super NES-Umfrage und nutzt eure Chance! Wir verlosen die Spiele Lufia, Terranigma, Die Schlümpfe reisen um die Welt und Winter Gold.

Nachdem die Erfolgsserie des Nintendo 64 in den Vereinigten Staaten von Amerika weiter anhält, melden sich immer mehr Publisher, die für Nintendos Millionen-Seller Spiele entwickeln wollen. Seit der jüngsten Preissenkung wagen sich nun sogar kleinere Publisher in die Höhle des Konsolenlöwen und arbeiten an neuen Spielen, die alle im Laufe der kommenden zwei Jahre erscheinen werden.

Midway packt aus!

Ein Superlativ darf man Midway mit Sicherheit zugestehen: Sie sind der fleißigste Third Party-Entwickler von Nintendo 64-Spielen, allerdings leider nicht immer der mit der höchsten Qualität. Das Vorurteil, daß Midway ausschließlich mittelmäßige Titel veröffentlicht, scheint aber ebenso wenig angebracht zu sein, wenn man einen Blick auf Top Gear Rally, Mace: The Dark Age oder San Francisco Rush wirft, die zuletzt von dieser Firma in den USA erschienen sind (Top Gear Rally kommt hierzulande über Mitsui). Damit diese Erfolgsserie 1998 nicht abreißt, hat Midway kürzlich drei weitere Spiele zusätzlich zu den bereits geplanten Titeln angekündigt. Den populärsten Namen trägt dabei natürlich das putzige Multiplayer-Rennspiel MicroMachines, das Ende 1998 erscheinen soll. Derzeit geht man von etwa 40 Kursen aus. Das zweite Programm dreht sich ebenfalls um den Rennsport, allerdings ist Super Off Road Challenge, das bis zu vier Spieler gleichzeitig zocken können, weniger putzig, sondern ziemlich hart. Hier darf man nämlich mit starken Pick Ups und Buggies an den Start gehen. Ob Olympic Hockey '98, die dritte Neuankündigung für 1998, auf der aktuellen Wayne Gretzky-Reihe basiert, steht noch nicht fest. Man darf allerdings davon ausgehen, daß sich die gleichen Programmierer damit beschäftigen werden.

Banjo Kazooie, das wahrscheinlich den Namen Banjo's Adventures erhält, wird komplett überarbeitet.

Rare renoviert die Games!

Angesichts der weltweit positiven Resonanz auf die 3D-Engine von Diddy Kong Racing haben sich die Rare-Entwickler dazu entschlossen, Banjo-Kazooie und Conker's Quest einer kompletten Renovierung zu unterziehen und die noch umzubenennenden Spiele mit der gleichen Grafikmaschine auszustatten. Das Resultat sollten wesentlich schärfere und hochauflösendere Optiken sein.

Die genialen Grafik-Routinen von Diddy Kong Racing werden auch in Conker's Quest eingesetzt werden.

Was erscheint demnächst?

Einen unverbindlichen Überblick über die demnächst anstehenden Nintendo 64-Veröffentlichungen in den USA, die man über einen guten Importhändler auch in Deutschland bekommt, gibt es wie gewohnt als Abschluß der aktuellen USA-News: Oktober: F1 Pole Position, Clayfighter 63 1/3, Extreme G, NFL Quarterback Club '98; November: Aero Fighters Assault, Jeopardy!, Wheel Of Fortune, Madden 64, San Francisco Rush, Wayne Gretzky's 3D-Hockey '98, Diddy Kong Racing, WCW vs. NWO, Automobili Lamborghini; Dezember: NHL Breakaway '98, Bomberman 64, Silicon Valley.

Yoshi's Story soll in den USA bereits am 9. Februar 1998 erscheinen.

Pocket Monster 64

Tamagotchi Deluxe?

Sobald man Pikachu verfolgt, läuft er davon.

Nachdem sich der Tamagotchi-Boom mittlerweile auch in Deutschland wieder legt, arbeitet der populäre Spieleerfinder Tagiri-san im Auftrag von Nintendo an einer Deluxe-Ausgabe des bekannten Spielprinzips, das auf dem Nintendo 64 grafisch und spielerisch natürlich ungleich komplexer in Szene gesetzt wird. Das Geschöpf, um das es sich in Pocket Monster 64 (in Japan nennt man es Bokeom) dreht, ist ein gelber Hase namens Pikachu, den man im Wald finden und langsam kennenlernen muß. Ruft man ihn mit Namen, wird er aus der realistischen 3D-Welt sofort heraneilen, ruft man ihn mit „Pika! Pika!", freut er sich besonders. Will man ihn verfolgen, wird er fliehen. Damit Pickachu seine anfängliche Schüchternheit ablegt und zutraulicher wird, muß man sich eingehend mit ihm beschäftigen und mit ihm spielen. Wie sich das Spiel weiterentwickelt, erfahrt ihr natürlich zuerst in diesem Magazin!

Spielt man mit Pikachu, freut er sich besonders.

Turok-Gewinnspiel

64 Turok-CDs zu gewinnen

Wer die Musik zu einem der wohl besten N64-Actionspiele auch einmal auf seiner Stereonanlage genießen will, hat möglicherweise bald die Gelegenheit dazu, wir verlosen nämlich passenderweise genau 64 Turok-Musik CDs, auf denen sich neben 5 Original-Songs 4 Technoremixes befinden. Um an unserem Gewinnspiel teilzunehmen, müßt ihr nur bis 26.11.97 eine Postkarte an nachfolgende Adresse schicken.

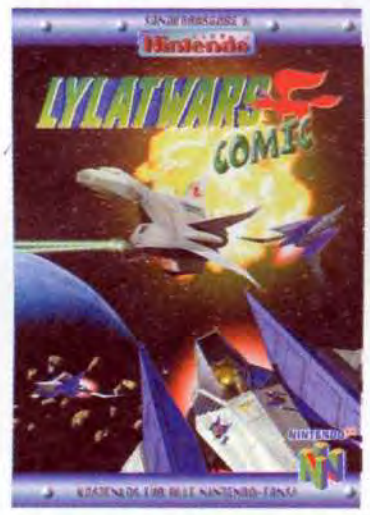
Computec Verlag,
Redaktion N-Zone,
Roonstr. 21,
90429 Nürnberg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Computec oder Acclaim dürfen nicht an der Verlosung teilnehmen.

Lylat Wars-Aktionen

Astronaut gesucht!

Schickt diese Teilnahme-Karte bis 15. November an Nintendo.



Diesen Lylat Wars-Comic gibt es kostenlos für alle Fans im Fachhandel.

Anläßlich der Veröffentlichung von Lylat Wars fährt Nintendo alle Marketing-Geschütze auf, die zur Verfügung stehen. Bereits wenige Wochen vor der Veröffentlichung legte man im Fachhandel beispielsweise eine wunderschöne Sonderausgabe des Club Magazins aus, die ein 28seitiges Fox McCloud-Comic und wissenswerte Informationen zum ersten Rumble Pak-Spiel enthält. Weiter ging es ab Anfang Oktober mit unterschiedlichen Fernsehspots, die auf die spektakuläre Sonderaktion in Zusammenhang mit dem Spiel verwiesen. Wer auf der neonfarbenen Teilnahmekarte einen coolen Spruch zu Lylat Wars aufzeichnet und diesen bis 15. November an Nintendo schickt, hat die Möglichkeit, ein einwöchiges Astronautentraining im Space Camp von Huntsville in den USA zu gewinnen. Weitere Preise sind Flüge in einem Flugsimulator der Lufhansa und Lylat Wars-Accessoires. Wer seine Karte noch nicht abgeschickt hat, sollte sich schnellstmöglich zu seinem Fachhändler begeben.

Eines muß man dem deutschen Konsolenpublisher Laguna lassen: Sie haben ein gutes Näschen für den Game Boy-Markt. Auch wenn sie von der Konkurrenz häufig belächelt werden – mit Sammer Soccer und Hugo veröffentlichten sie zwei der meistverkauften Game Boy-Spiele der letzten Jahre. Mit Hugo 2, der wesentlich verbesserten Fortsetzung, soll dies nicht anders sein.

Hugo 2 basiert im Gegensatz zum Vorgänger größtenteils auf den Original-TV-Vorlagen.

Hier dürft ihr mit einem Snowboard über die Pisten jagen.

Hüpft in Jump&Run-Manier durch gefährliche Höhlen.

Der grafisch besonders hübsche Wald steckt voller Gefahren.

Hugo 2 ist da!

Keiner hat es für möglich gehalten, alle haben gestaunt, als Laguna monatelang den ersten Platz der Game Boy-Charts mit Hugo belegte. Erstaunlicherweise handelte es sich dabei nicht einmal um eine echte Umsetzung der poulären Kabel 1-Serie, sondern um ein eingekauftes Jump&Run-Game, in dem der Hauptdarsteller lediglich in Hugo umgeändert wurde. Obwohl dies dem Verkaufserfolg keinen Abbruch tat, bemühte sich Laguna diesmal um eine originalgetreue Umsetzung der bekannten Simpel-Spiele, die sich sogar über Telefontöne steuern lassen.

5 echte Hugo-Spiele!

Diesmal gibt es fünf echte Hugo-Spielchen, die wie gehabt in zufälliger Reihenfolge hintereinander ablaufen, sobald das Spiel nach der Wahl eines der 3 Schwierigkeitsgrade gestartet wurde. In der Regel dauern die meist automatisch scrollenden Games so lange, bis man eine bestimmte Vorgabe erfüllt hat, die meist auf das Aufsammeln von Goldsäcken oder Pokalen hinausläuft. Neben dem Wald- und dem Eishöhlen-Level, die auf simple Jump&Run-Unterhaltung hinauslaufen, können besonders die zwei 3D-Stages überzeugen, die Hugo durch Fluß mit Fischen schicken oder ihn per Snowboard über eine Piste mit herannahenden Riesenschneebällen rasen lassen. Hugo 2 ist aufgrund fehlender Zusammenhänge sicherlich nicht das Spiel, das man stundenlang am Stück spielen wird, allerdings garantiert es kurzweilige Unterhaltung für zwischendurch.

Was kommt noch?

Nächsten Monat wollen wir endlich den lange angekündigten Blick auf das deutschprache Monopoly-Spiel von Hasbro werfen, das über Konami in Deutschland erscheinen wird. Fest vorgenommen haben wir uns auch einen Vorabtest von Acclaims Turok, das zwar auf der gleichen Comic-Vorlage wie der N64-Hit basiert, allerdings wohl eher ein 2D-Jump&Shoot-Konzept haben wird. Bis dann!

KURZ & KNAPP +++

E3 kehrt nach LA zurück: Nachdem sich zahlreiche Journalisten über den doch recht langweiligen und schwülen E3-Austragungsort Atlanta beschwert hatten, entschloß sich der Veranstalter der wichtigsten Computer- und Videospielemesse der Welt zur Rückkehr nach Los Angeles. Dies wird jedoch erst 1999 der Fall sein, da für Juni 1998 die Hallen in Atlanta bereits im voraus gebucht wurden.

Titus ändert den Namen: Das lange Zeit als Lamborghini 64 angekündigte Autorennspiel von Titus wird aufgrund von lizenzrechtlichen Gründen beim Release Ende November den Titel Automobili Lamborghini tragen. Dabei handelt es sich um den offiziellen Produktnamen des Sportwagenherstellers.

NBA verläßt die Zone: Konami wird den Namen eines angekündigten Sportspiels ändern. Das ehemals als NBA: In The Zone ´98 bekannte Basketballspiel heißt ab sofort NBA Pro ´98. Es soll ab dem Frühjahr ´98 in Deutschland erhältlich sein.

Preissenkung wirksam: Die von uns bereits in der Ausgabe 7/97 angekündigte Preissenkung für Spiele von Drittherstellern wird ab 15. Oktober auch in Deutschland wirksam. Ab diesem Zeitpunkt werden die Module im Schnitt zwischen 20% und 30% billiger werden. Dies wird jedoch nicht immer wesentlich günstigere Preise als jetzt zur Folge haben, da viele Hersteller dafür einfach eine größere Speicherkapazität bieten.

Action-Adventure, 1 Spieler, Nintendo

ZELDA 64

Beinahe wöchentlich erreichen uns neue Bilder von Zelda 64 aus Japan, die immer besser aussehen. Diese beeindruckenden Screenshots und dazugehörigen Infos wollen wir euch natürlich nicht vorenthalten.

Filmreif! Link wird als einer der ersten Videospielehelden eine vollwertige Gesichtsmimik erhalten.

Was Shigeru Miyamoto bislang immer nur mit Worten beschrieben hat, war auf den neuesten Bildschirm-Fotos von Zelda 64 deutlich zu erkennen: Link, der Held des fünften Zelda-Adventures, altert im Laufe des Spiels. So startet man als kleiner Junge im Alter von etwa 13 Jahren und wird von Abenteuer zu Abenteuer älter und größer. Dadurch ändert sich nicht nur das Gesicht, sondern auch der gesamte Körper wächst beträchtlich, was es wohl bislang im keinen anderen Videospiel zu bewundern gab. Daß der ältere Link dem Jüngling auch in Sachen Kampffertigkeiten und Geschwindigkeit überlegen sein wird, dürfte klar sein. Ein weiteres Merkmal läßt sich nun ebenfalls ausmachen: Link wurde eine situationsbezogene Mimik verpaßt, sprich, er paßt seinen Gesichtsausdruck der jeweiligen Situation an.

Offensichtlich kann man mit dem Pferd in unterschiedlichen Geschwindigkeiten reiten.

Hier sehen wir Link mit voller Bewaffnung im Wasser stehen.

Der goldene Reiter

Geradezu fasziniert waren wir von einer regelrechten Bilderreihe, die Link erstmals im Umgang mit dem Pferd zeigt. Offensichtlich kann man damit nicht nur in unterschiedlichen Geschwindigkeiten herumreiten oder -traben, sondern auch den Sattel elegant verlassen. Was uns dabei ebenfalls ins Auge fiel, war eine Anzeige in der oberen Bildmitte, die aus sechs braunen Balken besteht. Möglicherweise handelt es sich dabei um die Energieanzeige für das Pferd, was bislang jedoch noch nicht bestätigt wurde. Einen

Reitet man mit dem Pferd, so erscheint in der oberen Bildmitte eine zusätzliche Anzeige, deren Bedeutung wir noch nicht definitiv kennen.

Hier seht ihr erstmals Link in jungen Jahren, der sich optisch deutlich von den früheren Abbildungen unterscheidet.

Dieses eklige Monster wurde auf den neuesten Bildern erstmals gesichtet.

kleinen Wermutstropfen müssen wir euch leider zum Schluß einschenken: Da das Spiel mit großer Sicherheit in Japan erst 1998 erscheinen wird, gehen Nintendo-Insider davon aus, daß der Titel frühestens im nächsten Sommer nach Deutschland kommt. Der Preis soll dabei jedoch die bekannten Regionen trotz des großen Umfanges nicht verlassen. Ein ausführliches Special liefern wir in einer der nächsten Ausgaben nach.

Hans Ippisch

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Zelda 64
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Levels:	tba.
Hersteller:	Nintendo
Preis:	tba.
Release:	Sommer '98
Einschätzung:	Super

Beurteilung: Von Mal zu Mal sieht Zelda 64 noch eindrucksvoller aus. Es steht außer Zweifel, daß Miyamotos neuer Geniestreich das wichtigste N64-Spiel des Jahres 1998 wird!

Rennspiel, 1-2 Spieler, Midway

SAN FRANCISCO RUSH

Midways Software-Offensive dauert an: Nach diversen Prügel- und Sportspielen wollen sie nun auch den Rennspielsektor kräftig aufmischen.

Es dauerte lange, doch nun rollt sie gewaltig, die Rennspielwelle auf dem Nintendo 64. Abgesehen von dem enttäuschenden Cruis'n USA, auf das man in Deutschland gerne verzichten kann, kamen mit MRC, F1 Pole Position und Top Gear Rally nun gleich drei akzeptable Titel innerhalb kurzer Zeit heraus, denen San Francisco Rush hierzulande ab Januar Konkurrenz machen will. Die Chancen für die Automatenumsetzung stehen noch nicht einmal schlecht, denn man setzte die an den Automatenklassiker Daytona USA erinnernde Vorlage nicht nur sehr genau um, sondern will auch gleich vier zusätzliche Pisten auf das Modul zaubern, so daß man insgesamt stattliche 7 Strecken zur Auswahl hat. Ein 2 Spieler-Splitscreenmode ist dabei ebenso obligatorisch wie die Unterstützung des Rumble Paks. Besonders bemerkenswert sind bei SFR übrigens die Riesensprünge und die zahlreichen Abkürzungen, die teils quer über das Gelände führen. *(hl)*

Derart spektakuläre Sprünge sieht man nicht einmal bei der RTL-Autobahnpolizei.

Die Strecken werden vor dem Rennen aufwendig vorgestellt.

Natürlich darf man die berühmte Golden Gate Bridge befahren.

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....San Francisco Rush
Genre:.....Rennspiel
Spieler: 1-2
Levels:.....7
Hersteller:.....Midway
Preis:.....tba.
Release:.....Januar '98
Einschätzung:.....Sehr gut

Beurteilung: San Franciso Rush bricht aus dem herkömmlichen Rallye-Rennen-Format aus und bietet ungewöhnliche Asphalt-Unterhaltung mit reizvollem Gameplay.

Spieleversand
Monika Semmler
Am Kohlbrunnen 9
85095 Denkendorf-Zandt

Telefon und Fax: 08466-741
24std. Bestell-FAX
Schnellieferservice bei
Bestellung bis 10.00 Uhr

Super Nintendo

Arcanoid 69,-
Casper 109,-
Kirby's Dream Course 49,-
Kirby's Ghost Trap 49,-
Lamborghini 99,-
Lost Vikings 2 69,-
Lucky Luke 119,-
Lufia mit Spieleberater 109,-
NBA Hangtime 139,-
Super Mario World Classic 64,-
Tim - Der Sonnentempel 114,-
Toy Story 109,-

GameBoy

Donkey Kong Land 3 64,-
Hercules (Nov.) 69,-
Lucky Luke 64,-
Superman 64,-

Nintendo 64

Blast Corps 119,-
Bomberman 64 dt. 119,-
Clayfighter 149,-
Extreme G (Nov.) 149,-
F1 Pole Position 64 144,-
Lylat Wars (Starfox 64) dt.
incl. Rumble Pack 139,-
Multi Racing Champion 139,-
NFL Quartenback Club '98 (Nov.) 139,-
Top Gear Rally (Nov.) 149,-
Goldeneye dt. ab Anfang November ...129,-

PlayStation

Deathtrap Dungeon (Nov.) 89,-
Final Fantasy VII dt. 109,-
Formel 1 '97 109,-
G-Police 109,-
Nightmare Creatures 89,-
Res.Evil Dir.Cut 89,-
Tomb Raider 2 89,-

phone & fax 08466-741

Versand per Nachnahme 6,90 DM zzgl. Nachnahmegebühr. Kostenlose Gesamtpreisliste. Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Händleranfragen erwünscht.

Denkspiel, 1-2 Spieler, Ocean

WETRIX

Völlig überraschend kündigte Ocean vor einigen Wochen den Dezember-Release eines brandneuen N64-Spiels an. Der wurde zwar mittlerweile verschoben, wir spielten jedoch die erste Version.

Wenn man die zahlreichen Go- und Mah Jong-Varianten einmal ausnimmt, ist bis auf Tetrisphere bislang kein einziges Knobelspiel auf dem Nintendo 64 erhältlich, was sehr verwunderlich ist, den Titel wie Tetris oder Puyo Puyo gehören auf beinahe jeder Konsole zum Standardprogramm. Abhilfe will hier nun Ocean schaffen, das ein überraschend innovatives Denkspiel in der Mache hat. Es fallen zwar in Tetris-Manier rotierbare geometrische Quaderformen vom Himmeln, allerdings besteht die Aufgabe darin, eine Art Teich auf einer isometrisch dargestellten Landschaft zu bilden, in dem man das ebenfalls herabfallende Wasser auffangen kann. Das Ende droht nämlich dann, wenn das Wasser und somit das Reagenzglas überläuft. Neben auf- und abbauenden Steinchen gibt es unter anderem noch Bomben, die ein gigantisches Loch sprengen, sowie Eis und Feuer, die das Wasser erfreulicherweise gefrieren oder verdampfen. Am spannendsten ist natürlich ein Duell gegen einen menschlichen Mitspieler, das auf einem Splitscreen abgehalten wird. *(hl)*

Hat man einen großen See geschaffen, erscheint als Belohnung ein Regenbogen.

Der Zweispieler-Modus ist erwartungsgemäß unterhaltsam.

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *Wetrix*
Genre: ..... *Denkspiel*
Spieler: *1-2*
Levels: ..... *tba.*
Hersteller: ..... *Ocean*
Preis: ..... *tba.*
Release: ..... *1. Quartal '98*
Einschätzung: ..... *Gut*

Beurteilung: Wetrix ist zweifellos eines der innovativsten Knobelspiele der letzten Jahre, das nicht nur spielerisch, sondern auch grafisch zu überzeugen weiß.

Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de

TEL.: 089 - 5460 300
FAX.: 089 - 5460 919

Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-19.00 Uhr
Samstag 9.00-15.00 Uhr

Super NES

Asterix & Obelix	dt	119.99
Cut Throat Island	dt	59.99
Donkey Kong Count. 3	dt	119.99
Donkey Kong Count. 2	dt	119.00
Hebereke 2	dt	79.00
Kid Clown Crazy Cha.	dt	79.00
Kirbys Ghost Trap	dt	79.99
NHL Hockey 97	dt	99.99
NHL Hockey 96	dt	109.00
Oscar	dt	69.99
Power Ranger 2	dt	89.99
Schlümpfe (dt. Text)	dt	109.00
Schlümpfe 2	dt	109.99
Secret of Evermore	dt	109.00
Star Wars 2 (Empire)	dt	89.00
Terranigma	dt	89.99
Tim in Tibet	dt	89.99
Tim im Sonnentempel	dt	109.00
Toy Story	dt	99.95
Whizz	dt	79.99

Sonderangebote

Aero the Akrobat 2	uk	49.00
Beauty and the Beast	dt	44.99
Indiana Jones	dt	44.99
John Madden 95	dt	39.00
Mr. Do!	dt	44.99
Power Piggs	dt	49.99

Zubehör

Game Mage Mogelmodul	dt	49.99
Infrarot Joypad	dt	39.99
Multi Spieler Adapt.	dt	39.99
Tecno 516 Joystick	dt	14.99
Top-Fighter Joystick	dt	69.99

Gameboy

Dschungelbuch	dt	44.99
Glöckner v. Notre D.	dt	59.00
Hugo 2	dt	* 59.00
King of Fighters 95	dt	49.99
Tim in Tibet	dt	59.00
Waterworld	dt	49.00

Sonderangebote

Daffy Duck Classic	dt	39.00
Gremlins 2 Classic	dt	39.00
NBA Jam	dt	29.99
PGA European Golf	dt	34.99

Zubehör

Energy Pack GB	dt	29.00
Game Boy Pocket	dt	119.00

Nintendo 64

Blade & Barrel	dt	* 139.00
Blast Corps	dt	114.00
Bomber Man 64	dt	* 89.00
Clayfighter 63 1/3	dt	* 149.00
Diddy Kong Racing	dt	* 89.00
Extreme G	dt	149.99
F1 Grand Prix	dt	149.99
Fifa Soccer 64	dt	89.99
Hexen	dt	149.00
Int.Superstar So.64	dt	139.00
James Bond 007	dt	* 149.99
Joust X	dt	* 159.00
Lamborghini 64	dt	154.99
Lylat Wars	dt	139.00
Mario Kart 64	dt	89.00
Mischief Makers	dt	* 89.00
Multi Champ. Racing	dt	139.99
NBA Hangtime	dt	129.00
NFL Quarterback C.98	dt	* 139.99
Robotron X	dt	* 159.00
St. Andrews Golf	dt	* 139.00
Super Mario 64	dt	89.00
Top Gear Rally	dt	* 149.00
Turok	dt	139.00
Wave Racer 64	dt	89.00
Wayne Gretz. Hockey	dt	129.00
Wild Choppers	dt	* 139.00

Zubehör

Cinch Kabel N64	dt	14.99
Flight Force SV-368	dt	129.99
Gamekiller	dt	64.99
Joypad Super SV-300	dt	54.99
Joypad Plus SV-304	dt	54.99
Joypad N64 SV-303	dt	44.99
Joypad N64 (farbig)	dt	54.99
Joypad Nintendo 64	dt	54.00
Joypad Shark SV-362	dt	54.99
Joystick SV-364	dt	89.99
Lenkrad N64 SV-380	dt	129.99
Lenkrad incl. Pedale	dt	119.99
Mad Catz Joypad N64	dt	69.00
Memory Card 5 Meg	dt	69.99
Memory Card 1 Meg	dt	39.99
Memory Card N64 256K	dt	29.99
Nintendo 64 o.Spiel	dt	299.00
Rumble Pak	dt	39.00
S-Video Kabel N64	dt	19.99
Scart Kabel N64	dt	24.99
S.Mario 64 Spielera.	dt	24.00
Universal Adaptor	dt	39.99

Kostenlos !

3 Monate lang erhalten Sie unverbindlich das Playcom Magazin kostenlos frei Haus geliefert. Ein einfacher Anruf genügt und schon gehören sie zu den Empfängern dieses Insidermagazins. Was gibt es denn alles für mein Lieblingssystem? Ob Software oder Zubehör, hier ist alles drin für PC-CD-ROM, CDI, Video CD, SNES, Gameboy, N64, Mega Drive, Saturn und PSX. Spieletests, Berichte und Lösungshilfen sind für das Playcom Magazin eine Selbstverständlichkeit.

Munich Software Center
Theresienstr. 152, 80333 München
Grillparzerstr. 42, 81675 München
PREISE VARIIEREN

Händleranfragen erwünscht
schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

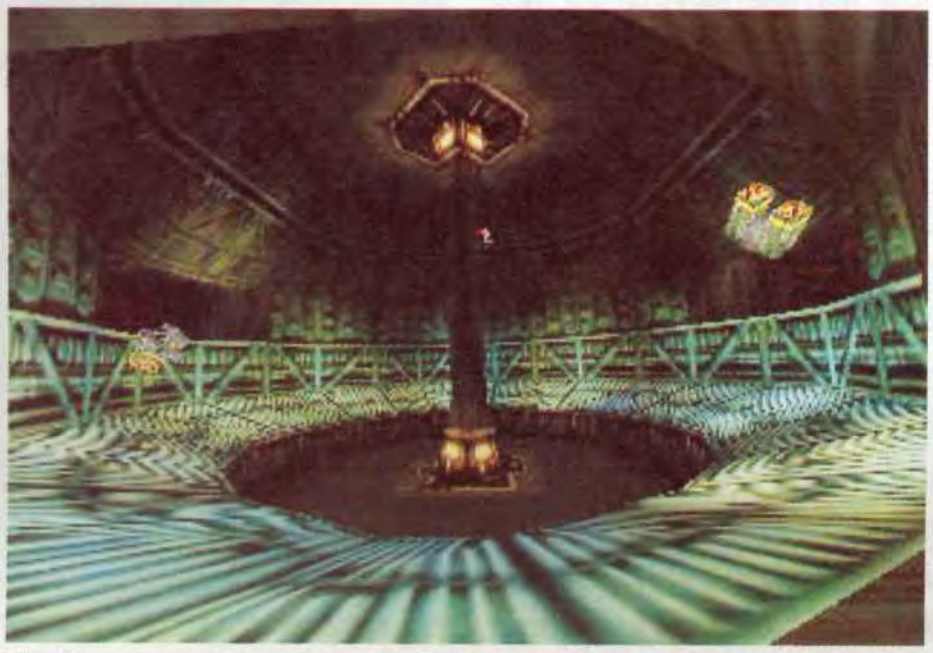
Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/5460300
• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
• Vorbestellung möglich.
• Fordern Sie unser kostenloses **Playcom Magazin** mit vielen weiteren Titeln und Systemen an.
Mit * gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.
Versandkosten per Post DM 7,– zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

3D-Action, 1-4 Spieler, Acclaim

FORSAKEN

Wer eine furiose Mischung aus Shoot 'em Up und Rennspiel für bis zu vier Spieler sucht, darf auf das neue Werk von Probe hoffen.

Endlich beginnt sich einer der Vorteile des Nintendo 64 bezahlt zu machen, denn die vier Controller-Pads werden mehr und mehr von den Entwicklern unterstützt. So gibt es in Probes Forsaken, einer futurischen Mischung aus 3D-Action und Rennspiel, neben den 15 Single Player-Missionen circa acht neue Multiplayer-Levels, in denen sich zwei bis vier Spieler gleichzeitig per Splitscreen durch die mit zahlreichen Lichteffekten versehenen 3D-Dungeons jagen, die aus einem Alien-Film stammen könnten. Der Spieler nimmt dabei auf einem der 16 sogenannten Pioncycles Platz, die mit zahlreichen Waffensystemen (Laser, Flammenwerfer, Minen u.ä.) ausgestattet werden können. Diese an Extreme G erinnernden Bikes schweben rasant und locker durch die Levels, in denen sich im Einzelspieler-Modus zahlreiche Computergegner herumtreiben. Wir werden euch über die weitere Entwicklung bis zum Oster-Release auf dem laufenden halten.



Die komplex aufgebauten 3D-Welten scrollen schnell und fehlerlos in alle Richtungen.

Insgesamt wird es 16 verschiedene Bikes geben.

Hans Ippisch

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *Forsaken*
Genre: *3D-Action*
Spieler: *1-4*
Levels: *15*
Hersteller: ..... *Acclaim*
Preis: ..... *tba.*
Release: ..... *März/April '98*
Einschätzung: ..... *Sehr gut*

Beurteilung: Nach Extreme G scheint Probe ein weiteres technisches N64-Meisterwerk zu gelingen, das insbesondere Action-Fans ansprechen dürfte.

Beat 'em Up, 1-2 Spieler, Imagineer

FIGHTING CUP

Einen neuen Weg des virtuellen Zweikampfes möchte Imagineer mit Fighting Cup beschreiten, das durchaus Chancen auf den Beat 'em Up-Thron hat.

Galt es früher noch, den Gegner durch wahlloses Schlagen zu Fall zu bringen, so gibt es in diesem Spiel keinen Energiebalken mehr. Dabei gilt folgende Regel: Der Sieg erfolgt, wenn man eine bestimmte Anzahl an Punkten erreicht hat, bevor der Gegner dies geschafft hat. Für jeden Knockdown, jede Counterattacke sowie jeden Wurf bekommt man drei Punkte und für jeden normalen Schlag bzw. Tritt jeweils einen. Es ist aber auch ein Sieg per Ring Out oder Schiedsrichter-Entscheidung möglich. Zum Kontern gibt es die sogenannte Gurd- und Hariri-Technik. Mit der Gurdtechnik lassen sich die Brust, der Bauch und die Beine schützen. Die Hariritechnik schützt ausschließlich den Kopf. Zusätzlich zu einem Trainings- und einem Record Attack-Modus ließen sich die Entwickler drei neue Modes einfallen: Im Survival Mode gilt es, so viele Gegner wie möglich am Stück zu besiegen. Im Fastest Mode muß man so schnell wie möglich das gesamte Spiel durchspielen, und im Rodeo-Mode versucht man, so lange wie möglich im Ring zu bleiben.

Fighting Cup wird auch das Rumble Pak unterstützen.

Takeo Apitzsch

In der ersten Version waren 9 Gegner eingebaut.

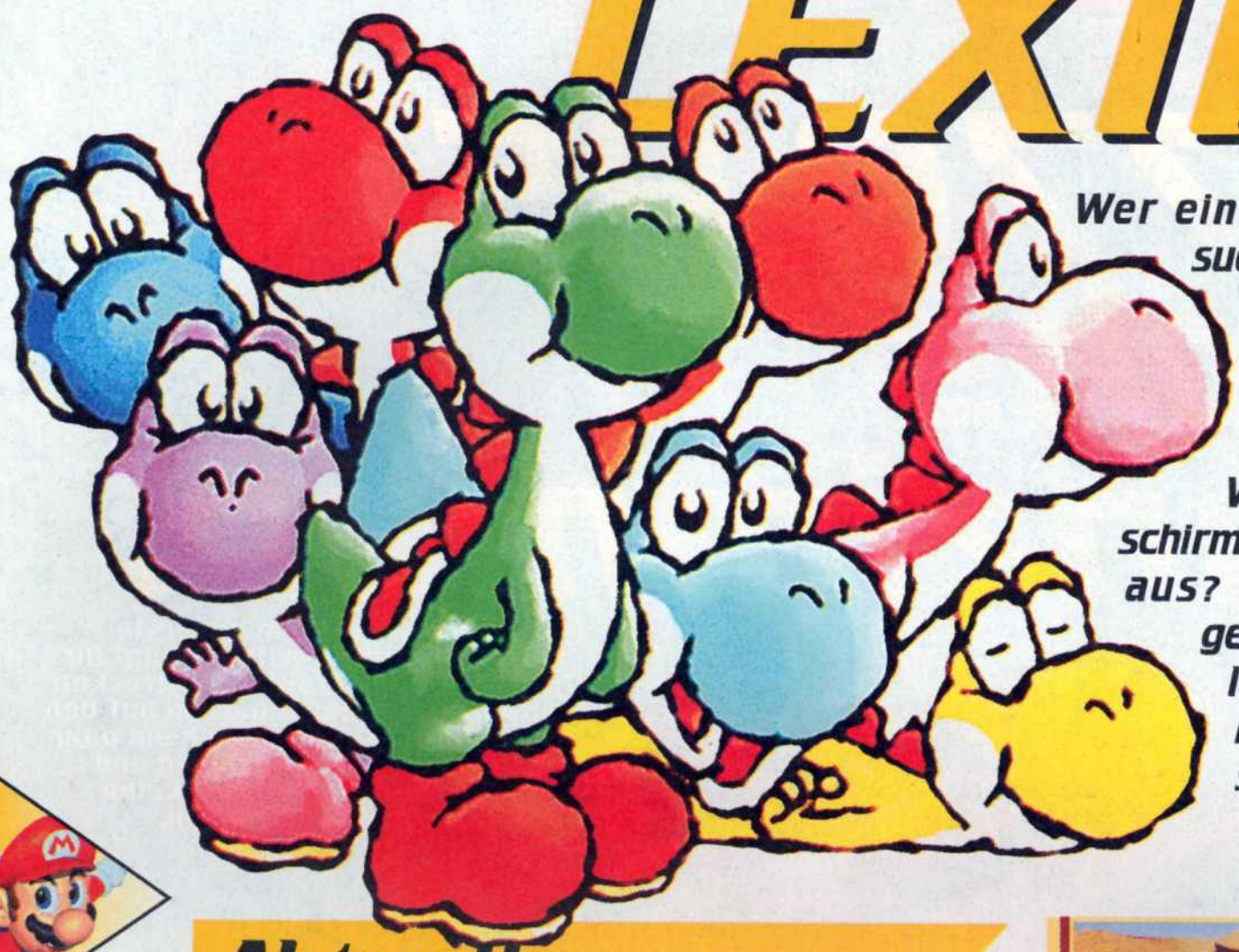
ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *Fighting Cup*
Genre: ..... *Beat 'em Up*
Spieler: *1-2*
Levels: ..... *tba.*
Hersteller: ..... *Imagineer*
Preis: ..... *tba.*
Release: ..... *tba.*
Einschätzung: ..... *Sehr gut*

Beurteilung: Aufgrund der frühen Vorabversion darf man von einem Spitzentitel ausgehen, mit dem Konamis G.A.S.P. ernsthafte Konkurrenz bekommen wird.

Alle Nintendo 64-Spiele im Überblick

DAS SPIELE-LEXIKON



Wer ein N64-Spiel oder eine Wertung sucht, wird hier fündig! Welche N64-Spiele sind in Deutschland erhältlich oder erscheinen demnächst? Welche N64-Module bekommt man nur per Import? Wie sehen die neuesten Bildschirmfotos zu aktuellen N64-Projekten aus? Welche 64 Bit-Games sind geplant? Welche Titel kommen vielleicht? Außerdem gibt es aktuelle Release-Daten für den japanischen und amerikanischen Markt.

Aktuelle N64-Entwicklungen

Alle mit Screenshots aufgeführten Games werden derzeit gerade entwickelt oder sind in Deutschland noch nicht erhältlich. Bereits fertiggestellte Spiele findet ihr ebenso wie geplante Projekte in den separaten Tabellen mit Wertung.

Bereits erhältlich (D) (Ab Oktober)

Titel	Genre	Hersteller	Wertung
Blast Corps	Strategie-Action	Nintendo	84%
Bomberman 64	Jump&Run	Nintendo	86%
Chameleon Twist	Jump&Run	Sunsoft	84%
Diddy Kong Racing	Rennspiel	Rare	92%
"Indiziert!"	3D-Action	GT Interactive	—
Extreme G	Rennspiel	Acclaim	90%
F1 Pole Position	Rennspiel	Ubi Soft	76%
FIFA 64	Fußball	Electronic Arts	55%
Hexen	3D-Action	GT Interactive	62%
Int. Superstar Soccer 64	Fußball	Konami	89%
Lylat Wars	Shoot 'em Up	Nintendo	84%
Mario Kart 64	MP-Rennspiel	Nintendo	89%
Mischief Makers	Arcade	Nintendo	67%
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	USA
Multi Racing Championship	Rennspiel	Imagineer	69%
NBA Hang Time	Basketball	Midway/NOE	60%
Pilotwings 64	Flugsim.	Nintendo	79%
Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	Acclaim	86%
Star Wars: SOTE	Action	Nintendo/LucasArts	76%
Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	91%
Top Gear Rally	Rennspiel	Mitsui	84%
War Gods	Beat 'em Up	Midway	63%
Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	86%
Wayne Gretzky's 3D Hockey	Eishockey	Midway/NOE	72%

Erscheint demnächst (D)

Titel	Genre	Hersteller	Release
Automobili Lamborghini	Rennspiel	Titus/Konami	Ende November '97
Clayfighter 63 1/3	Beat 'em Up	Interplay	Oktober
Dark Rift	Beat 'em Up	ABC Spielspaß	4. Quartal '97
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball	EA	19.12.97
G.A.S.P.	Beat 'em Up	Konami	März '98
Goemon	Action-Adventure	Konami	Februar '98
Mace: The Dark Age	Beat 'em Up	GT Interactive	1. Quartal '98
Madden 64	Football	E.A.	5.12.97
NBA Pro '98	Basketball	Konami	Januar/Februar '98
NFL Quarterback '98	Football	Acclaim	November
Olympic Winter Games '98	Sportspiel	Konami	Januar '98
Quest 64	Action-Adventure	THQ/Konami	März/April '98
San Francisco Rush	Rennspiel	GT Interactive	Januar '98
St. Andrews Golf	Golf	Seta/Ubi	1. Quartal '98
Wetrix	Knobelspiel	Ocean	1. Quartal '98
WCW vs. NWO	Wrestling	Konami/THQ	März '98
Wild Choppers	Shoot 'em Up	Seta/Ubi	1. Quartal '98

Wrestling

Möglicherweise können wir schon in der nächsten Ausgabe einen Import-Test bringen!

Titel: .....64 Oozumo
Hersteller: .....Bottom Up
Release (J): 21.11.97

Golf

Bislang gibt es für dieses Game noch keinen deutschen Vertrieb.

Titel: ...Augusta: Masters '98
Hersteller: .....T & E Soft.
Release (J): 19.12.98

Fußball

Ultra Soccer heißt nun Acclaim Sports Soccer und wird vor der WM erscheinen.

Titel: .Acclaim Sports Soccer
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): Juni1998

Rennspiel

Aus Lizenzgründen mußte Titus Lamborghini 64 in Automobili Lamborghini umbenennen.

Titel: .Automobili Lamborghini
Hersteller: .....Titus
Release (D): .....Ende November

Rennspiel

Ist dieser Titel eine ernstzunehmende Konkurrenz für Extreme G?

Titel: .....Aero Gauge
Hersteller: .....ASC
Release (J): .....4. Quartal 1997

Jump&Run

Das noch umzubenennende Banjo-Kazooie ist der Hit für die Frühjahrsoffensive '98.

Titel: .....Banjo-Kazooie
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....März 1998

Abkürzungen: tba= noch nicht bekannt, 64DD= Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ??= Release un-

Action

Eines der ersten N64-Projekte überhaupt, der Release steht aber noch immer in den Sternen.

Titel: .....Blade & Barrel
Hersteller: .....Kemco/S.C.
Release (D): .....tba.

Rennspiel

Die Fortsetzung von Cruis'n USA nähert sich langsam der Fertigstellung.

Titel: .....Cruis'n World
Hersteller: .....Midway
Release (D): 1998

Action

Für diese englische Entwicklung gibt es noch immer kein Erscheinungsdatum.

Titel: .....Body Harvest
Hersteller: .....Nintendo/DMA
Release (USA): .....tba.

3D-Beat 'em Up

Bereits im November oder Dezember dürfen Prügelfans hierzulande loslegen.

Titel: .....Dark Rift
Hersteller: .....Vic Tokai
Release (D): .....4. Quartal '97

Fun-Rennspiel

Der nächste Titel aus der Reihe Release unbekannt!"

Titel: .....Buggie Boogie
Hersteller: .....Nintendo/Rare
Release (D): .....tba.

3D-Beat 'em Up

Konkurrenz für Dark Rift, War Gods und Mace: The Dark Age? Wir werden sehen...

Titel: Dual Heroes
Hersteller: .....Hudson
Release (J): .....4. Quartal '97

Action-Adventure

Die Kultserie soll auf dem Nintendo 64 einen neuen Höhepunkt erreichen.

Titel: .....Castlevania 3D
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....April '98

Fußball

Den Import-Test zu diesem Titel gibt es auf der Seite 43, ein Euro-Release ist unwahrscheinlich.

Titel: .....Dynamite Soccer
Hersteller: .....Imagineer
Release (J): 5.9.97

Beat 'em Up

Die letzte Testankündigung in der Ausgabe 10/97 war wohl etwas zu optimistisch.

Titel: .....Clayfighter 63 1/3
Hersteller: .....Interplay
Release (D): .....Oktober

Jump&Run

Die erste Version war zwar witzig, grafisch allerdings etwas sehr sparsam.

Titel: .....Earthworm Jim 3D
Hersteller: .....Interplay
Release (D): .....Frühjahr 1998

Jump&Run

Dank Diddy Kong Racing rutschte auch dieser Titel in der Release-Schedule nach hinten.

Titel: .....Conker's Quest
Hersteller: .....Rare
Release (D): .....2. Quartal '98

Fußball

Den Import-Test zu Hudsons Fußball-Knaller gibt es höchstwahrscheinlich in der nächsten Ausgabe.

Titel: .....Eleven Beat
Hersteller: .....Hudson
Release (J): 24.10.97

wahrscheinlich/unbekannt, MP=Multiplayer, NOE= Nintendo Of Europe, rot: neu oder geändert

Geplante N64-Entwicklungen

Titel	Genre	Hersteller	Release (D)
7th Legion	RPG	Epic Meggames	??
"Actionspiel"	Action	Capcom	??
Actua Golf 64	Golf	Interplay/Gremlin	1998
Art Of Fighting Twin	Beat 'em Up	SNK	??
Attack!	Action	GT Interactive	1998
Bio Freaks	Beat 'em Up	Midway	1998
Cabbage	64DD-Simulation	Nintendo	??
Cavalry Battle 3000	Strategie	Nippon Systems	??
Centipede X	Action	Midway	1998
Climber	**Action**	**Nintendo**	**Kommt nicht!**
Creator	64DD-Simulation	Nintendo	1998
Cu On Pa	Tüftelei	T&E Soft	1998
Daikatana	3D-Action	ION Storm	1998
Dead Ahead	Beat 'em Up	Optical	??
Deadly Honor	Beat 'em Up	TecMagik	1998
Donkey Kong World	64DD-Jump&Run	Nintendo & Rare	1998
Electronic Battlefield o.t.	3D-Simulation	DID/Ocean	1998
Indiziert	3D-Action	GT Int.	??
Fire Emblen	64DD-RPG	Nintendo	1998
Flights Of The U.N.	**Flugsim.**	**Video System**	**1998**
Gex: Enter the Gecko	Jump&Run	Crystal Dynamic	1998
Golf	Golf	Nintendo	??
Grand Prix Racing	**Rennspiel**	**Video System**	**1998**
Habu Shogi	Strategie	Seta	??
Hagane 64	Strategie	Hudson	??
Hiryu No Ken Twin	tba.	Culture Brain	??
Hoops 64	Basketball	BMG	??
Honkaku Yonin	Strategie	Video System	??
Human Wrestling	Wrestling	Human	??
Jeopardy!	Denkspiel	Gametek	USA: 4. Quartal '97
Jikkyou Golf Tournanment	Golf	Konami	??
Jikkyou World Soccer 3 (= ISS64)	Fußball	Konami	??
Joust X	Arcade	GT Interactive	4. Quartal '97
Jungle Bots	Arcade	tba.	??
Jungle Emperor	Arcade	Nintendo	1998
Knife Edge	Shoot 'em Up	Kemco	??
Last Legion X	**3D-Fighting**	**Hudson**	**??**
Lego Racer	Rennspiel	Lego	??
Lode Runner 64	Arcade	Bandai	??
Macross	**Arcade**	**Tomy**	**März 1998**
Magic: The Gathering	Strategie	Acclaim	1998
Mario Artist	**64DD-Malprogramm**	**Nintendo**	**15.3.97**
MicroMachines	**Rennspiel**	**Midway**	**1998**
MK 4	3D-Beat 'em Up	GT Interactive	1998
MK Mythologies	Scroll-Beat 'em Up	GT Interactive	4.11.97
Morita Shogi	Strategie	Seta	??
MRC2	Rennspiel	Imagineer	1998
NBA Hardwood Heroes	Basketball	Midway	1998
NBA Live	Basketball	Electronic Arts	1998
NHL Breakaway '98	**Sportspiel**	**Acclaim**	**Februar 1998**
NHL Hockey	Eishockey	Electronic Arts	1998
Olympic Hockey'98	**Eishockey**	**Midway**	**1998**
Pachinko World	Arcade	tba.	??
Paperboy	Arcade	Mindscape	1998
PGA Golf	Golf	Electronic Arts	1998
Pilotwings 64 2	Flugsim.	Nintendo	1998
Pocket Monster RPG	RPG	Nintendo	1998
Pocket Monsters 64	**64DD-Titel**	**Nintendo**	**15.3.98**
Puma Street Soccer	Fun-Fußball	Sunsoft	1998
Indiziert	3D-Action	GT Interactive	??
Raze	Arcade	Interplay	??
"Rennspiel"	64DD-Rennspiel	tba.	1998
"Rennspiel"	Fun-Rennspiel	Ubi Soft	1998
Robotron X	Arcade	GT Interactive	1997
Rotor Gunners	3D-Heli-Action	TecMagik	??
Sim Copter	Flugsimulation	Maxis	1998
Sim City 64	**64DD-Simulation**	**Nintendo**	**15.3.98**
Sim City 2000	Simulation	Imagineer	1998
Space Circus	3D-Jump&Run	Ocean	1998
Super Mario 64 II	64DD-Jump&Run	Nintendo	1998
Super Mario RPG 2	64DD-RPG	Nintendo	1998
Super Off Road Challenge	**Rennspiel**	**Midway**	**1998**
Super Real Island	tba.	Seta	??
Syyrah	Denkspiel	Sunsoft	1998
Tales Of Phantasia	tba.	Namco	??
Tamagotchi 64	**Simulation**	**Bandai**	**Dezember '97**
"Tennispiel"	Tennisspiel	Ubi Soft	1998
Token Road	Wrestling	Hudson	??
Tornado 64	**Action**	**Factor 5**	**1998**
Turok 2	3D-Action	Acclaim	Sommer 1998
UEFA Soccer	Fußball	Ocean	1998
Ultra Descent	3D-Action	Interplay	??
Wayne Gretzky's Hockey 98	Eishockey	GT Interactive	Februar 1998
Wet Corpse	Arcade	Vic Tokai	??
Wheel Of Fortune	Denkspiel	Gametek	USA: 4. Quartal 1997
World League Soccer	Fußball	Eidos	??
Wrecking Balls	Marble Madness-Clone	Acclaim	1998

Unbestätigte N64-Entwicklungen

Titel	Genre	Hersteller	Release (D)
Ace Driver	Rennspiel	Namco	??
Ascension	tba.	Ocean	1998
Command & Conquer 3D	Strategie	Virgin	??
Derby Stallion	tba.	ASCII	??
Ghouls 'n' Ghosts	Jump&Run	Capcom	??
Int. Superstar Soccer 64 II	**Fußball**	**Konami**	**Ende 1998**
Mega Man 64	Jump&Shoot	Capcom	??
Metroid 64	Arcade	Nintendo	??
Pandemonium! 64	Jump&Run	Crystal Dynamic	Kommt nicht!
Schlümpfe 64, Die	Jump&Run	Infogrames	??
Street Fighter	**Beat 'em Up**	**Capcom**	**1998**

Baseball

Namcos Nintendo 64-Premiere erscheint am 28.11.97 in Japan.

Titel: Famista 64

Hersteller: .....Namco
Release (J): 28.11.97

Beat 'em Up

Zuerst Battledancers, dann G.A.S.P., welcher Name kommt als nächstes?

Titel: .....G.A.S.P.

Hersteller: .....Konami
Release (D): .....März '98

Rennspiel

Keine neuen Infos, keine neuen Bilder, erscheinen soll es in Japan noch in diesem Jahr.

Titel: .....Kirby's Air Ride

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 1998

Basketball

Der Name wurde von NBA: In The Zone '98 in NBA Pro '98 umgeändert.

Titel: .....NBA Pro '98

Hersteller: .....Konami
Release (D): .....Januar/Februar '98

Fußball

Das Spiel soll – rechtzeitig vor Weihnachten – am 19. Dezember erscheinen!

Titel: .....FIFA 98

Hersteller: .....E.A.
Release (D): 19.12.97

Action-Adventure

Die englische Version wird im Februar unter dem Namen Goemon erscheinen.

Titel: .....Goemon

Hersteller: .....Konami
Release (D): .....Februar '98

3D-Beat 'em Up

Achtung! Den ersten Import-Test zu diesem Prügelhit gibt es auf der Seite 34!

Titel: .....Mace: Dark Age

Hersteller: .....GT Interactive
Release (D): .....Januar/Februar'98

Basketball

Dieses Spiel bietet nicht nur ein Fun-Game, sondern auch einen Simulationsmodus.

Titel: .....NBA Jam '98

Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....1. Quartal '98

Beat 'em Up

Mehr zu diesem innovativem Beat 'em Up findet ihr auf der Seite 12!

Titel: .....Fighting Cup

Hersteller: .....Imagineer
Release (J): .....Anfang 1998

Action

PAL-User aufgepaßt! Seit Mitte Oktober gibt es in Import-Läden die englische Version.

Titel: .....GoldenEye 007

Hersteller: .....Nintendo/Rare
Release (UK): .....November '97

Football

Nun gibt es endlich einen definitiven Termin für Deutschland: 5.12.97!

Titel: .....Madden 64

Hersteller: .....Electronic Arts
Release (D): 5.12.97

Football

Die Endversion erreichte uns nicht mehr rechtzeitig für diese Ausgabe.

Titel: NFL Quarterback Club '98

Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....November 1997

3D-Action

Die Veröffentlichung wurde völlig überraschend auf April '98 verschoben.

Titel: .....Forsaken

Hersteller: .....Acclaim/Probe
Release (D): .....April '98

Beat 'em Up

Am 21.11.97 wird dieses grafisch schöne Beat 'em Up endlich in Japan erscheinen.

Titel: ....Hiryu No Ken Twin

Hersteller: .....Culture Brain
Release (J): 21.11.97

Action

Es lohnt sich derzeit nicht, auf diesen Titel zu warten, er kommt erst später.

Titel: ....Mission Impossible

Hersteller: .....Ocean
Release (D): .....2. Quartal 1998

Simulation

Mehr zu dieser Tamagotchi-ähnlichen Game Boy-Umsetzung gibt es in den aktuellen News.

Titel: .....Pocket Monster 64

Hersteller: .....Nintendo
Release (J): .....tba.

Action

Wir hoffen, daß Virgin 1998 seine Nintendo 64-Offensive startet.

Titel: .....Freak Boy

Hersteller: .....Virgin
Release (D): 1998

3D-Action-Adventure

Für diesen Titel gibt es leider noch immer keinen offiziellen Veröffentlichungstermin.

Titel: .....Hybrid Heaven

Hersteller: .....Konami
Release (D): .....tba.

64DD-RPG

Das Rollenspiel erscheint am 15.3.98 zeitgleich mit dem Zusatzlaufwerk 64DD in Japan.

Titel: ..Mother 3 (Earthbound)

Hersteller: .....Nintendo
Release (J): .....15. März 1998

Action-Adventure

Es ist offiziell: Konami wird dieses THQ-Spiel im März oder April veröffentlichen.

Titel: .....Quest 64

Hersteller: .....THQ
Release (D): .....März/April '98

Rennspiel

Wird dieses Modul wirklich das 64DD unterstützen? Wir hoffen auf einen Editor.

Titel: .....F-Zero 64

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....1. Quartal 1998

Baseball

Baseball-Fans werden leider erst ab 30.3.98 eine realistische Simulation bekommen.

Titel: ....Ken Griffey Baseball

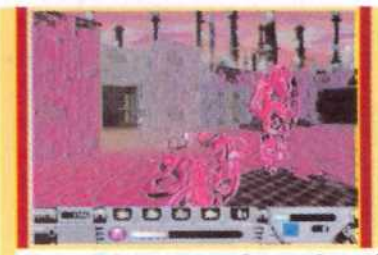
Hersteller: .....Nintendo
Release (USA): 30.3.98

Wintersportspiel

Das Spiel wird definitiv pünktlich vor der Olympiade erscheinen!

Titel: N. Olympic Winter Games

Hersteller: .....Konami
Release (D): .....Januar/Februar '98



3D-Action

Mehr als interessante Screenshots sind zu diesem Titel leider noch nicht verfügbar.

Titel: .Rebel Moon Revolution

Hersteller: .....GT Interactive
Release (D): 1998

Abkürzungen: tba= noch nicht bekannt, 64DD= Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ??= Release un-

Rennspiel

Nintendo höchstpersönlich beteiligt sich nun an der Entwicklung dieses Spiels.

Titel: . . . . . .Rev Limit
Hersteller: . . . . . .Seta
Release (J): . . . . . .4. Quartal '97

Flugsim.

Diese Simulation stammt übrigens von den Pilotwings 64-Machern.

Titel: . . .Sonic Wings Assault
Hersteller: . . . . . .Paradigm
Release (USA): . . . . . .Dezember '97

3D-Action

Ein weiteres heißes 3D-Action Spiel aus dem Hause GT Interactive.

Titel: . . . . . .Unreal
Hersteller: . . . . . .GT Interactive
Release (D): 1998

3D-Action

Es dauert länger als erwartet, im 1. Quartal '98 soll es aber endlich soweit sein.

Titel: . . . . . .Wild Choppers
Hersteller: . . . . . .Seta
Release (D): . . . . . .1. Quartal 1998

Weltraumaction

Im Frühjahr '98 kann diese furiose Weltraumschlacht endlich beginnen.

Titel: Robotech: Crystal Dreams
Hersteller: . . . . . .Gametek
Release (D): . . . . . .Frühjahr '98

Action-Adventure

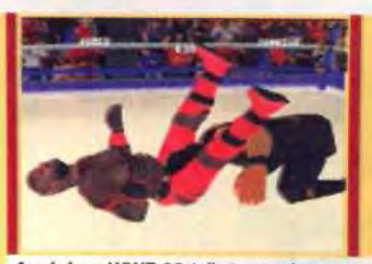
Auf den ersten Blick erinnert das Spiel an Chameleon Twist und Super Mario 64.

Titel: . . . . . .Space Circus
Hersteller: . . . . . .Ocean
Release (D): . . . . . .Anfang 1998

Schach

Dies ist die Umsetzung eines äußerst erfolgreichen PC-Schachspiels.

Titel: . . . . . .Virtual Chess
Hersteller: . . . . . .Titus
Release (D): . . . . . .1. Quartal '98



Wrestling

Acclaims WWF 98 trägt nun den neuen Titel WWF Warzone!

Titel: . . . . . .WWF Warzone
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .1. Quartal '98

Rennspiel

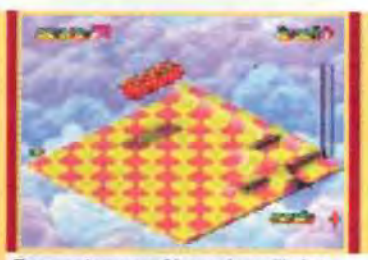
Ein aktuelles Preview zu diesem Spiel gibt es auf der Seite 10!

Titel: . . . .San Francisco Rush
Hersteller: . . . . . .GT Interactive
Release (USA): 11.11.97

3D-Action

Superman wird kein primitives Beat 'em Up, sondern ein komplexer Genre-Cocktail.

Titel: . . . . . .Superman
Hersteller: . . . . . .Titus
Release (USA): . . . . . .März 1998



Knobelspiel

Zugunsten von Chameleon Twist wurde dieser Titel auf März/April '98 verschoben.

Titel: . . . . . .Wetrix
Hersteller: . . . . . .Ocean
Release (D): . . . . . .März/April '98

Jump&Run

Der Name außerhalb Japans wird wohl Yoshi's Story sein.

Titel: . . . . . .Yoshi's Story
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (J): . . . . . .Dezember 1997

Arcade

Eine interessante Entwicklung mit Super Mario 64-ähnlicher Grafik.

Titel: . . . . . .Silicon Valley
Hersteller: . . . . . .BMG
Release (USA): . . . . . .4. Quartal '97

3D-Action

Ab Dezember dürfen sich die Blechroboter richtig prügeln.

Titel: . . . .Super Robot Spirits
Hersteller: . . . . . .Banpresto
Release (J): . . . . . .Dezember 1997

Wrestling

Die Sportspielpalette wird im März '98 um diesen THQ-Titel bereichert.

Titel: . . . . . .WCW vs. NWO
Hersteller: . . . . . .THQ
Release (D): . . . . . .März '98

RPG

Der Weihnachtstermin in Japan klappt definitiv nicht, in Deutschland wird es wohl Sommer.

Titel: . . . . . .Zelda 64
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Sommer 1998

Strategie

Imagineers Sim City 2000 hat nichts mit Sim City 64 von Nintendo zu tun.

Titel: . . . . . .Sim City 2000
Hersteller: . . . . . .Imagineer
Release (Japan): 1997

Denkspiel

Nintendo wird das Spiel 1998 definitiv in Deutschland veröffentlichen.

Titel: . . . . . .Tetrisphere
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .1. Halbjahr 1998

Rennspiel

Mehr Infos zu diesem Snowboard-Rennen gibt es in den aktuellen News.

Titel: . . . . . .Snobo Kids
Hersteller: . . . . . .Atlus
Release (J): . . . . . .Dezember '97

3D-Jump&Run

Kann Ubi Soft nach dem 32 Bit-Klassiker Rayman einen weiteren Superhit abliefern?

Titel: . . . . . .Tonic Trouble
Genre: . . . . . .3D-Jump&Run
Hersteller: . . . . . .Ubi Soft

Nur über Import!

Titel	Genre	Hersteller	Land	Wertung
Cruis'n USA	Rennspiel	Midway	USA	53%
Dark Rift	3D-Beat 'em Up	Vic Tokai	USA	64%
"Indiziert!"	3D-Action	Midway	USA/Japan	—
Doraemon	Jump&Run	Epoch	Japan	48%
Dynamite Soccer 64	**Fußball**	**Imagineer**	**Japan**	**48%**
Goemon	Action-Adventure	Konami	Japan	83%
GoldenEye 007	3D-Action	Rare	USA	88%
Habu Shogi	Tüftelei	Seta	Japan	61%
Human Grand Prix	Rennspiel	Human	Japan	68%
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Nintendo	USA/Europa	—
Jangou Simulation Mah Jong Do 64	Tüftelei	Video System	Japan	60%
Mah Jong 64	Tüftelei	Koei	Japan	70%
J-League Perfect Striker	Fußball	Konami	Japan	89%
J-League Live 64	Fußball	Victor/EA	Japan	61%
Mace: The Dark Age	**Beat 'em Up**	**Midway**	**USA**	**75%**
Mah Jong Houroki Classic	Tüftelei	Imagineer	Japan	69%
Mah Jong Master	Tüftelei	Konami	Japan	70%
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	USA	—
King Of Pro Baseball	Baseball	Imagineer	Japan	66%
Powerful Pro Baseball 4	Baseball	Konami	Japan	76%
Shadows Of The Empire (Neue V.)	Action	LucasArts	Japan	78%
Shindou Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	Japan	91%
Shindou Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	Japan	86%
Tetrisphere	Knobelspiel	Nintendo	USA	76%
Wonder Project J2	RPG	Enix	Japan	54%
Yuke! Yuke! Troublemakers	Jump&Run	Enix	Japan	67%

wahrscheinlich/unbekannt, MP=Multiplayer, NOE= Nintendo Of Europe, rot: neu oder geändert

CHART ATTACK

LESERCHARTS

N64

			Monat
1.	(1)	Mario Kart 64	3
2.	(2)	Int. Superstar Soccer 64	4
3.	(7)	Super Mario 64	5
4.	(6)	Wave Race 64	5
5.	(4)	Blast Corps	2
6.	(3)	Turok: Dinosaur Hunter	6
7.	(-)	Pilotwings 64	4

SN

1.	(1)	Lufia	4

GB

1.	(-)	Lucky Luke	4

Mario Kart 64 führt weiter mit deutlichem Abstand unsere Lesercharts an. ISS64, das überraschend starke Super Mario 64 und Wave Race folgen beinahe punktegleich, Blast Corps sichert sich einen akzeptablen fünften Platz. Nächsten Monat erwarten wir das erst kurz nach Redaktionsschluß erschienene Lylat Wars an der Spitze der Charts!

Bestseller D

Erhoben von Theo Kranz Versand

N64

			Monat
1.	(Neu)	Lylat Wars	1
2.	(1)	Blast Corps	2
3.	(2)	ISS 64	4
4.	(3)	Turok: Dinosaur Hunter	6
5.	(Neu)	Wayne Gretzky's 3D Hockey	1
6.	(Neu)	NBA Hang Time	1
7.	(4)	Mario Kart 64	4

SN

1.	(Neu)	Lucky Luke	1

GB

1.	(Neu)	Lucky Luke	1

Schon alleine die Vorbestellungen katapultierten Lylat Wars in der ersten Oktober-Woche an die Spitze der Verkaufscharts. Das heftig beworbene Blast Corps und ISS64 folgen auf den Plätzen 2 und 3. Die beiden neuerschienenen Sporttitel Wayne Gretzky's 3D Hockey und NBA Hangtime können sich neu plazieren.

Bestseller Japan

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	(Neu)	Bomberman	1
2.	(Neu)	GoldenEye 007	1
3.	(1)	Goemon	2
4.	(Neu)	Dynamite Soccer 64	1
5.	(2)	Yuke! Yuke! Troublemakers	3
6.	(3)	Starfox 64	6

Im Bomberman-süchtigen Japan überrascht der blitzschnelle Sprung an die Spitze der Nintendo-Verkaufscharts niemanden. Erstmals seit Monaten konnte Nintendo dank zahlreicher Neuerscheinungen seinen Marktanteil wieder erhöhen. Zelda 64 und das 64DD entscheiden nach der Meinung vieler Experten über die Zukunft des N64, das in Japan noch deutlich hinterhängt.

Bestseller U.S.A.

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	(1)	GoldenEye 007	2
2.	(Neu)	MRC	1
3.	(2)	Tetrisphere	2
4.	(3)	Starfox 64	4
5.	(5)	Mario Kart 64	5
6.	(6)	Dark Rift	3

Secret Agent James Bond behauptet weiter die Führungsposition in den amerikanischen Verkaufscharts, was uns nicht erstaunt, denn schließlich ist GoldenEye 007 der schlichtweg beste 3D-Action-Shooter für Computer oder Videospielesysteme. Als einziger Neueinstieg findet sich Multi Racing Championship auf einem hervorragenden zweiten Platz, was Tetrisphere auf Rang 3 rutschen ließ.

MACH MIT

Eure Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon (Seite 45), auf dem ihr eure zwei persönlichen Top 5-Tabellen notiert. Vergeßt bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (N64, SN, GB) mit anzugeben. Die Systeme dürfen bei den augenblicklichen Favoriten natürlich durcheinandergewürfelt sein. Bei der Most Wanted-Tabelle solltet ihr berücksichtigen, daß es sich jeweils um Spiele handelt, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind. Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von Computec oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

Computec Verlag
Redaktion N-ZONE
Kennwort „Charts"
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

MOST WANTED

1.	(1)	**Extreme G**	5
2.	(2)	Zelda 64	5
3.	(3)	Lylat Wars (Starfox 64)	5
4.	(1)	Extreme G	5
5.	(4)	GoldenEye 007	2
6.	(Neu)	Diddy Kong Racing	1

Offensichtlich waren die Leser schwer von den Berichten in der Ausgabe 10/97 beeindruckt, denn mit Zelda 64, Lylat Wars, GoldenEye 007 und Diddy Kong Racing rutschten gleich vier Top-Themen in die aktuelle Most Wanted-Liste. Extreme G schaffte zum dritten Mal den Sprung an die Spitze! Ausführlich vorgestellt wird es jedoch diesmal...

CROSS
Computersysteme GmbH
PC, Amiga, PSX, N64 und Zubehör

Zweigstelle
Tel.: 0251-511160
Am Stadtgraben 50
Pavillion am Aasee
48143 Münster
Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Ladenverkauf+Versand
Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel.: 0231-53 11 334
Fax: 0231-53 11 333
Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 11.00 - 14.00
Ladenlokal werktags: 11.00 - 19.00

RF-Modulator-Set nur 39.-
Rumble Pack nur 49.-
Padverlängerung nur 24.-
Controller nur 59.-

Memory-Cards 1 Meg 39.- 5 Meg nur 79.-
Gamebuster nur 89.-
Multinormer nur 49.-

Nintendo 64 inkl. Controller, Scart-Adapter, AV-Kabel 289.-

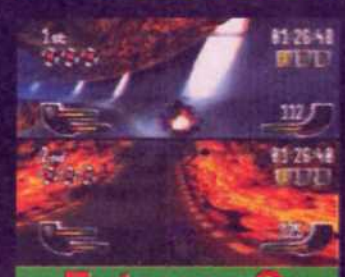
Bomberman 64 nur 114.-

Pole Position nur 139.-

FIFA Soccer 98 nur 135.-

War Gods nur 144.-

Clayfighter nur 139.-


Extreme G nur 139.-

J. Madden Football nur 135.-

NFL Quaterback 98 nur 139.-

Diddy Kong Racing nur 114.-

Dark Rift nur 139.-

Goemon 5 nur 139.-

Goldeneye nur 144.-

Pilotwings	109.-	BlastCorps	109.-	Top Gear R.	179.-
Wave Race	89.-	Lylat Wars	133.-	Maze	179.-
Mario 64	89.-	Multi Race	139.-	Lamborghini	179.-
Mario Kart	89.-	NBA Hang.	129.-	San F. Rush	179.-
Star Wars	129.-	Mischief M.	144.-	Tetrisphere	179.-
Turok	129.-	G. Hockey	129.-	Zelda (Dez.)	199.-
Hexen 64	129.-	FIFA 64	89.-		
Mario-Hilfe	24.-	ISS 64	129.-		

= ist erhältlich = bald erhältlich = Hardware

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert! Portofrei ab 250.- DM Bestellwert von lieferbarer Software! Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale! Händleranfragen sind erwünscht.

Rennspiel, 1-4 Spieler, Nintendo

DIDDY KONG RACING

N-ZONE HIT

Als erstes Magazin weltweit hatten wir Gelegenheit, die PAL-Version von Nintendos wichtigstem Titel für das Weihnachtsgeschäft ausführlich zu testen. Lest selbst, wieso wir Rares neuestes Werk für das bislang beeindruckendste Werk der ganzen Videospielegeschichte halten, und welche Geheimnisse das Spiel bietet!

Das wichtigste vorweg: Ja, Diddy Kong Racing ist ein Fun-Rennspiel in der Tradition von Super Mario Kart, am Ende des Tests wären wir jedoch nicht überrascht gewesen, wenn Mario Kart 64 im Spiel als Bonusdreingabe enthalten gewesen wäre, so komplex, abwechslungsreich und motivierend ist das neueste Spiel von Rare!

Was wird geboten?

Gleich zu Beginn wird klar, daß Diddy Kong Racing mehr ist als „nur" ein Rennspiel. Das erste der in astreinem Deutsch (oder wahlweise Englisch/Französisch) gehaltenen Menü bietet nämlich neben einem Rennen auch ein sogenanntes Abenteuer an, das fatal an Super Mario 64 erinnert. Hier befindet man sich nämlich zu Spielstart mit seinem Charakter auf einer großen Hauptinsel, von der aus man zu den insgesamt fünf Welten gelangt. Das Dinoland, die Sherbert Island, der Schneeberg und der Drachenwald sind dabei von Affe Diddy, Bär Banjo, Hörnchen Conker, Schildkröte Tiptup, Tiger Timber, Dachse Badge, Maus Pipsy oder Krokodil Krash problemlos per Kart, Flugzeug oder Hovercraft erreichbar, die Weltraum-Stufe „Übermorgenland" gibt es allerdings erst später, es reicht nicht aus, den Erzbösewicht Wizpig (übrigens ein Weltraumschwein) einmal zu besiegen. Danach wird dann der Leuchtturm eine wichtige Rolle spielen, damit man in den Weltraum gelangt. Bevor es allerdings so weit ist, steht ein langer Weg bevor, auf dem man sich über 45 goldene Ballons erspielen muß (von denen sich 4 einfach so auf der Hauptinsel verstecken), was meist über zahlreiche verschiedene Rennen geschieht, die hinter verschlossenen Türen abgehalten werden, welche man nur öffnen kann, wenn man eine bestimme Anzahl an goldenen Ballons besitzt. Pro Welt gibt es vier gewöhnliche Strecken, auf denen man zunächst in einem immer drei Runden dauernden Rennen nur erster werden muß, um einen Ballon von Geist Taj zu erhalten. Gewinnt man diese 4 Rennen, kommt es zum ersten

Zu Krash, Diddy, Badge, Banjo, Conker, Tiptup, Pipsy und Timber (v.l.n.r., v.o.n.u.) kommen im Laufe des Spiels noch die Uhr und das Huhn als Charaktere hinzu.

Wenn man im Flugzeug einen Looping nach unten oder oben hinlegt, bemerkt man die in Echtzeit berechneten Reflexionen auf der Metall-Oberfläche.

Ein wahrer Geschwindigkeitsrausch überkommt einen, wenn man mit High Speed durch den Eislooping rauscht.

Aufeinandertreffen mit dem Endgegner (pro Welt gibt es einen Endgegner wie beispielweise Triceraptor oder Riesenpinguin) berechtigt. Hat man diesen im privaten Duell besiegt, beginnt die zweite Stufe in dieser Welt, in der man nicht nur erster in jedem Rennen werden muß, sondern auch noch jeweils acht verstreut herumliegende N64-Münzen einzusammeln hat. Für jede Welt, die man komplett gelöst hat, gibt es schließlich ein Amulett, das zugleich eine Textur auf der Schweinekopf-Statue der Hauptinsel aufdeckt. Ist der Kopf komplett texturiert, darf man gegen Wizpig antreten. Es sei noch soviel verraten: Die TT-Modi erreicht man über einen Schlüssel, außerdem gibt es irgendwann eine Option Abenteuer Zwei, die mit komplett spiegelverkehrten Strecken aufwartet, auf der sich auch die Elemente an anderer Stelle befinden. Wie das alles genau funktioniert, dürfen wir auf Wunsch von Nintendo leider noch nicht verraten.

Die vier Welten

Jede Welt ist in einem besonderen Design gehalten, das in der Regel auch auf ein besonderes Vehikel zugeschnitten ist. Aus diesem Grund sind für die Rennen im Abenteuer-Modus die Fahrzeuge auch meist vorgeschrieben, während man auf der Hauptinsel selbst (oder auch meistens im Renn-Modus) freie Wahl hat. Dazu stellt man sich auf eine auffällig markierte Fläche und ruft per Z-Taste den an den Dschinnie aus Aladdin erinnernden Elefantengeist Taj, der mit herrlicher (leider in Englisch gehaltener) Sprachausgabe die Wünsche seines Meisters befolgt und sofort Kart, Flugzeug oder Hovercraft zur Verfügung stellt. Im hauptsächlich für Karts geeigneten Dino Land treiben sich riesige Saurier aller Art herum, während man durch far-

Grandios animierte Wasserfälle und ähnliche grafische Spielereien gibt es am laufenden Band zu sehen.

Im Renn-Modus kann man die Strecken einzeln anwählen. Sie werden dazu in echtzeitberechneter Kamerafahrt vorgestellt.

Der Durchbruch ist geschafft! Das finale Duell mit dem herumdüsenden Wizpig wartet.

Geradezu winzig wirkt Banjo im Vergleich zum prächtig animierten Endgegner des Dinolands, der mit mächtigen Schritten die Erde zum Beben bringt und jedes Mal hämisch lacht, wenn er den Konkurrenten überholt.

Der Start dieses Hovercraft-Rennens, der per schwebender Kamera inszeniert wird, erinnert irgendwie an Wave Race 64. Selbst das Gameplay ist ähnlich geartet.

Sämtliche Bildschirmtexte bis auf das „Get Ready“ sind in Deutsch, die englische Sprachausgabe wird mit deutschen Untertiteln versehen.

An dieser Stelle kann man den Elefantengeist Taj per Z-Taste herbeirufen, der einem auf der Hauptinsel sofort das Vehikel nach Wahl herbeizaubert.

Diesem auf der Sherbert Insel versteckten Piratenschiff darf man einen Besuch abstatten, indem man durch die Kajüte fährt.

benprächtige Felslandschaften düst. Auf der von Wasser überfluteten Sherbert Insel düst man hauptsächlich per Hovercraft herum, das sowohl über Land als auch über Wasser schwebt. Der Drachenwald bietet märchenhafte Levels mit wunderschönen Häusern und Geisterschlössern, in denen sich Schloßgeist Hui Buh wohlfühlen würde. Hinter dem Schneeberg befinden sich weihnachtlich verschneite Naturlandschaften. Absolut neue Maßstäbe setzt schließlich das futuristische Übermorgenland, das mit Star Wars-ähnlichen Raumschiffen und einem sensationellen Wizpig-Auftritt begeistern kann.

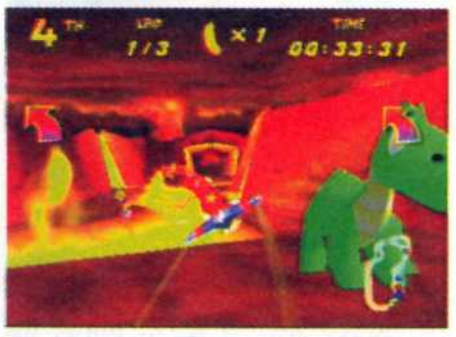
Features & Fakten

Die Rennen selbst laufen (abgesehen von der Fahrzeug-Vielfalt) im typischen Fun-Racing-Stil ab. Man düst gegen sieben Konkurrenten über hübsche Rundkurse, die für Hovercraft und Kart Beschleunigungspfeile und für Flugzeuge Boost-Röhren bereithalten. Über verschiedenfarbige Luftballons kann man sich entweder per Raketen- oder Zusatzbeschleuniger in ausbaubaren Stufen holen. Zusätzlich gibt es noch Ölflecken, Magnetfelder, Energiehüllen, Luftblasen oder ähnli-

Dieser transparente Looping ist nicht nur zur Zierde da, sondern wird kurze Zeit später tatsächlich durchfahren.

Hier seht ihr den Hauptraum des Übermorgenlands, in dem hinter den verschlossenen Türen die Rennen abgehalten werden. Befinden sich zwei Ballons auf der Tür, bedeutet dies, daß man beide Rennvarianten geschafft hat.

Sobald das Get Ready ausgeblendet wird, sollte man die Beschleunigungstaste drücken, da man so einen Blitzstart -ähnlich wie in Mario Kart 64- hinlegen kann.



Im Flug kann man die prächtig animierten Elemente der Landschaft am besten genießen. Wenn man per R-Taste eine enge Kurve hinlegt, tauchen zusätzliche Rauchwolken auf.

Die Bonus-Stage Übermorgenland sieht grafisch mit Abstand am eindrucksvollsten aus und macht mit ihrer Architektur sogar Extreme G Konkurrenz.

MEINE MEINUNG!

Als Meister Miyamoto Diddy Kong Racing das erste Mal sah, kaum auch er angeblich aus dem Staunen nicht mehr heraus. Wir können dies nachvollziehen. Egal, ob man nun die farbenprächtigen 3D-Grafiken, das innovative Adventure-Konzept, die drei durchgestylten Vehikel oder die unglaubliche Masse an Strecken heraushebt, Diddy Kong Racing ist zweifellos das Spiel, das man als N64-User einfach haben muß. Unserer Meinung nach ist es das beeindruckendste Stück Software der ganzen Videospiele-Geschichte. Hans

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

ches. Ausschlaggebend für den Erfolg sind jedoch nicht die Extras, sondern das fahrerische Können. Setzen sich zwei, drei oder vier menschliche Spieler an die Joypads, wird der Bildschirm entweder halbiert oder geviertelt. Treten nur zwei Personen an, so kann man erstmals bis zu vier computergesteuerte Gegner mitfahren lassen, was es niemals zuvor in einem Videospiel gab. Die Grafikgeschwindigkeit des übrigens perfekt an PAL angepaßten Spiels (keine schwarzen Balken) leidet fast gar nicht darunter.

Abschließend wollen wir noch verraten, daß das Rumble Pak hervorragend unterstützt wird, daß das Huhn und die Uhr als Bonuscharaktere auftauchen, daß diverse Renn- und Multiplayer-Modes (mit Eierklauen) eingebaut wurden, und daß es später sogenannte Magische Codes gibt. Bis man dahinter kommt, wie alle diese Geheimnisse funktionieren, welche Bedeutung die Schlüsselrennen haben und wann man alle Strecken und Charaktere besitzt, vergehen unter Garantie einige Wochen. Nach und nach werden wir euch in den Tips & Tricks alles verraten.

Hans Ippisch

BEWERTUNG

Titel: ..... *Diddy Kong Racing*
Genre: ..... *Rennspiel*
Spieler: *1-4*
Schwierigkeitsgrad: ..... *Leicht bis teuflisch*
Save Game: ..... *Batterie*
Controller Pak: ..... *Für Rekorde und Geist*
Levels: ..... *Circa 30 Strecken*
Preis: ..... *ca. DM 139,-*
Datenträger: ..... *128 MBit Modul*
Hersteller: ..... *Nintendo*
Entwickler: ..... *Rare*
Release: ..... *Ende November'97*

Grafik: *91%*
Sound: *84%*
Dauerspaß: *93%*

Gesamtwertung: **92%**

Beurteilung: Diddy Kong Racing setzt nicht nur neue grafische Maßstäbe, sondern verblüfft auch mit einem innovativen Rennspielkonzept und 30 grandios designten Strecken.

GAMERS POINT

..... Section NINTENDO 64

E3 - Video 19,85

GAMERS POINT

Level 1... ... Level 2 -.... Section 64

.. Hardware .-*/- Zubehör ..Software I - ... . Software II -.

Konsole	299,85
Gamekiller	69,85
Joypad Original Farbig	54,85
Joypad SV300 Super Pad 64 plus	54,85
Joypad SV303 Super Pad 64	49,85
Joypad SV304 Máko Pad 64	54,85
Joypad SV362 3D Shark Pad Pro	69,85
Joypad Verlängerung	24,85
Joystick SV364 Arcade Shark	89,85
Joystick SV366 Flight Force P64	139,85
Kabel RF-UNIT PAL	39,85
Kabel RGB BOX	79,85
Kabel RGB-Scart	39,85
Lenkrad Mad Catz Steering Wheel	139,85
Lenkrad Per4mer	114,85
Memory Card 1MEG	49,85
Memory Card 5MEG Farbig	79,85
Memory Card Farbig	34,85
Memory Card Original	39,85
Memory Card WL	29,85
Multi Game Adaptor	49,85
Rumble Cartridge X-treme	34,85
Rumble Pack inc. 256K Memory	44,85

Blast Corps	109,85
Bomberman 64	89,85
Clayfighter 63 1/3	139,85
Dark Rift	129,85
Diddy Kong Racing	89,85
Extreme G.	139,85
F1 Pole Position	139,85
FIFA 64	89,85
Goeman Mystical Ninja	139,85
Golden Eye 007	189,85
Hexen 64	129,85
International S.S.Soccer	149,85
Lamborghini 64	139,85
Lylat Wars & Rumble Pack	129,85

Mischief Makers	89,85
Multi Racing Championship	149,85
NBA Hang Time	129,85
NFL QuaterbackClub 98	139,85
Pilotwings 64	109,85
Star Wars-S.o.t.E.	129,85
Super Mario 64	89,85
Super Mario Kart 64	89,85
Tetrisphere	179,85
Top Gear Rally	139,85
Turok - Dinosaur Hunter	149,85
War Gods	139,85
Wave Racer 64	89,85
W. Gretzky's Hockey	129,85

- Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto -
- Bei jeder Bestellung, liegen die aktuellen Verkaufscharts bei -
- * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest -
- ab 3 Spielen Portofrei -
-ca. 1000 gebr. Games, auch ältere Titel -
- Fragt nach unseren aktuellsten Games -
- Bestellungen werden am selben Tag versandt -
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM -
- Umbauten, kein Problem -
- Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen -
- Ladenpreise können abweichen -
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen? Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Ansprechpartner: Tropf, Oliver

Fragen Sie nach unserem Bonus-System !

NEU ab 8. November

LADEN (200qm) - KEIN VERSAND

OBERHAUSEN

Havensteinstr. 46 - 48
46045 Oberhausen
Tel: 0208 - Auskunft

VERSANDZENTRALE - LADEN (300qm)

KARLSRUHE

Kriegsstr. 27 - 29
76133 Karlsruhe
Tel: 0721-33944 / 45

Jump&Run, 1-4 Spieler, Nintendo

BOMBERMAN

Speziell für das Nintendo 64 hat Hudson das geniale Spielprinzip seines Dauerbrenners komplett überarbeitet und ihm mit seinen neuartigen Abenteuer-Welten zusätzlich einen hervorragenden Einzelspieler-Modus mit tiefgründigem Gameplay verliehen.

Wie bekannt sein dürfte, dirigierst du einen der putzigen Bombermänner, der auf Knopfdruck eine Bombe ablegt, um entweder ein Hindernis aus dem Weg zu sprengen oder aber um einen seiner Widersacher zu pulverisieren.

Stolz präsentiert sich der Sieger auf dem Ehrenpodest.

Vier Welten, unterteilt in mehrere Zonen, stehen zur Auswahl.

Dabei sorgen verschiedene Sammelitems für mehr gleichzeitig anzündbare Feuerwerkskörper, eine größere Sprengkraft und Reichweite der Explosionen oder einfach nur für zusätzliche Punkte bzw. Lebensenergie.

Abenteuerliche 3D-Szenarios!

Wie in noch keiner Version zuvor stechen bei der N64-Variante besonders die dreidimensionalen Welten hervor. Damit man sich in der Schneelandschaft, im Vulkan-Level oder den beiden labyrinthartigen Burgen gut zurechtfindet und Mauern, Hindernisse und dergleichen nicht die Sicht auf unseren kleinen Sprengmeister versperren, läßt sich in diesem Spielmodus die Kamera kreisförmig schwenken und das Geschehen auf dem Screen entsprechend heranzoomen. Viele Hindernisse, wie Bäume, Vasen, Steine und dergleichen, dürfen auf der Suche nach Bonusdiamanten natürlich auch hier wegpustet werden. Der eigentliche Reiz jedoch besteht darin, kleine Rätsel und Aufgaben zu lösen. Wie gelangt man in scheinbar unzugängliche Räume, öffnet Türen und betätigt Sensorschalter? Jeder Abschnitt hält wieder etwas Neues bereit, keine nervenaufreibenden Dinge, aber in Verbindung

Damit du in den 3D-Stages stets freien Blick auf deinen Bomberman hast, läßt sich die Kameraperspektive in acht Positionen drehen.

Im Spiel zweier Teams gegeneinander entscheiden die roten und blauen Diamanten über Sieg oder Niederlage.

64

mit dem detailfreudigen Leveldesign bekommt Bomberman 64 hier die Atmosphäre eines richtigen kleinen Action-Adventures.

Hier geht die Post ab!

Wenn bis zu vier Spieler gleichzeitig zum Joypad greifen, ist natürlich Stimmung pur angesagt. Sechs verschiedene, teilweise mehrstöckige Playfields dienen als Schlachtfeld. Sieger ist, wer entweder alle seine Gegner beseitigt hat oder aber eine bestimmte Anzahl von farbigen Diamanten in die Luft jagen konnte. Die Bomben lassen sich dabei, wie übrigens im gesamten Spiel, werfen, kicken oder gegebenenfalls auch auffangen. Mehrere Teilnehmer können sich zudem zu Teams zusammenschließen. Die Mauersteine sind in Bomberman 64 deutlich weniger geworden, der Feuerstrahl einer Bombe breitet sich jetzt kreisförmig und nicht mehr nur in die vier Himmelsrichtungen aus, und wenn ein Mitspieler das Zeitliche segnet, verliert er all seine gesammelten Sonderitems, die dann für jeden anderen zugänglich verstreut herumliegen. Damit bereits ausgeschiedene Spieler noch einmal die Chance haben, den Ausgang einer Runde zum Unentschieden zu führen, erscheinen ihre Figuren als Geister wieder. So können sie zwar keine Bomben mehr auslegen, jedoch die des Gegners verschieben und ihn, wenn er gerade bewegungsunfähig Sternchen zählt, herumtragen und, was dem Verlust des Lebens gleichkommt, aus dem Spielfeld hinauswerfen.

Oliver Preißner

BEWERTUNG

Titel:	Bomberman 64
Genre:	Jump&Run
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Save Game:	Ja
Controller Pak:	Ja
Levels:	4 Welten + 6 Playfields
Preis:	ca. DM 130,-
Datenträger:	64 MBit Modul
Hersteller:	Hudson
Entwickler:	Nintendo
Release:	Schon Ende Oktober!!

Grafik:	78%
Sound:	74%
Dauerspaß:	87%
Gesamtwertung:	86%

Beurteilung: Bomberman 64 macht diesmal nicht nur im Combat-Mode gegeneinander unbändig viel Spaß, auch die abenteuerliche Entdeckungsreise mit ihren kleinen Rätselaufgaben im Einzelspiel sorgt für launige Unterhaltung.

MEINE MEINUNG!

Neben einem im Detail verbesserten Gameplay kann jetzt auch die gebotene Grafik voll befriedigen. Aus dem Ein-Spieler-Modus ist ein tolles, eigenständiges Spiel geworden, das durch seinen adventureartigen Charakter von der ersten bis zur letzten Minute fesselt.
Oliver

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Durch die Aufnahme spezieller Feuersymbole bekommt man rote Bomben mit enormer Wirkung.

Jump&Run, 1-4 Spieler, Sunsoft

CHAMELEON TWIST

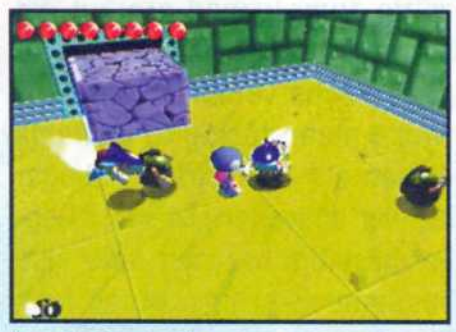
N-ZONE HIT

Einen äußerst ernstzunehmenden Rivalen für Bomberman 64 schickt Laguna überraschenderweise schon Mitte November auf Deutschland-Eroberung. Wir hüpften mit dem witzigen Chamäleon-Quartett durch die sechs wunderschönen Jump&Run-Welten...

Freunde klassischer Hüpfspiele kamen auf dem Nintendo 64 noch nicht so recht auf ihre Kosten, sieht man einmal von dem doch recht freakigen Mischief Makers und dem rätsellastigen Super Mario 64 ab. Wer auf der Suche nach einem geradlinigen Jump&Run-Spiel ist, das man ohne Lektüre einer Anleitung oder langer Bildschirmtexte problemlos spielen kann, wird bei dem ersten Nintendo 64-Spiel von Sunsoft definitiv fündig werden!

Übung macht den Meister!

Bevor man mit Davy, Jack, Fred oder Linda den Sprung in die magische Vase wagt, der vom vorbeilaufenden Zauberhasen im schönen Echtzeit-Intro vollführt wird, empfiehlt es sich, die Trainingshalle mit ihren 5 Abschnitten zu besuchen, um die unterschiedlichen Fähigkeiten der mutierenden Chamäleons zu erlernen. Sie können nämlich nicht nur hüpfen und laufen, sondern auch ihre blitzschnell herausschießende Zunge vorteilhaft einsetzen. Per Z-Taste läßt sie sich beispielsweise für einen flotten Stabhochsprung mißbrauchen, wodurch man höhere Plattformen erreichen kann. Noch wirkungsvoller ist das waagrechte Hinausschießen der Zunge (B-Taste), das auf zwei verschiedene Arten nützlich ist. Damit kann man zum einen die zahlreichen, in jeder Welt unterschiedlichen Krabbelgegner und Extras wie Herzen und Kronen aufsammeln und schlucken. Praktischerweise kann man dabei per Analog-Stick die Richtung vorgeben und somit kreuz und quer über den ähnlich wie in Super Mario 64 dargestellten 3D-Welten die Gegner ausschalten. Die Zunge, die übrigens sehr lange ist, ist danach allerdings kurzfristig nicht einsetzbar, und zwar so lange, bis man die Beute wie eine Kanonenkugel abschließt, wozu mit gelben Punkten die Schußrichtung ange-

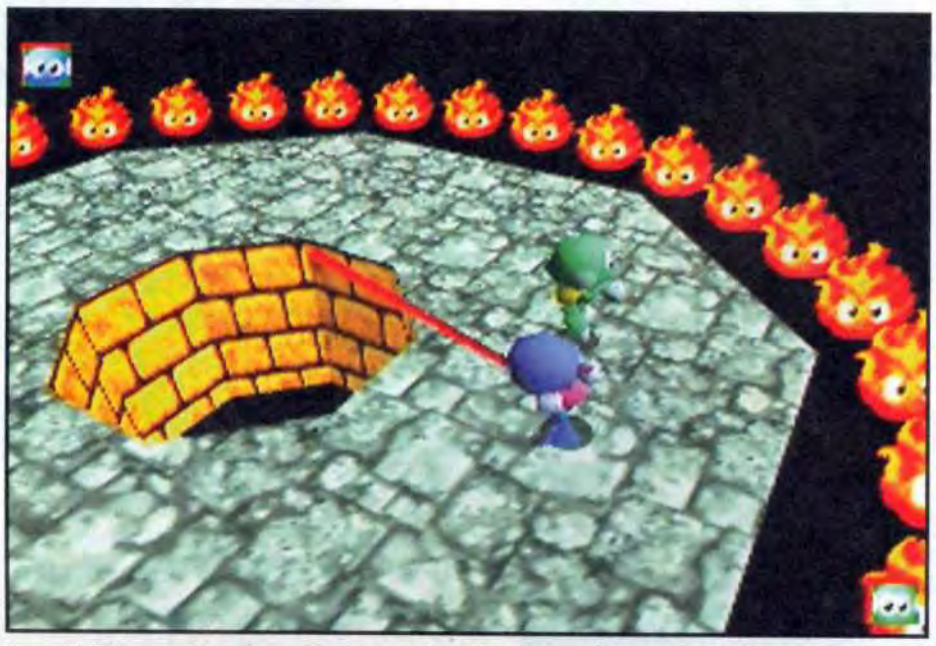


Im futuristischen Bomben-Land fliegen zahlreiche Raketen herum.

Das gespenstische Desert Castle bietet gleich zum Auftakt diese furchterregenden Spieße.

Dutzende von Ameisen spazieren gleichzeitig durch das Ant Land.

Aufgepaßt! In der Dschungel-Welt treiben sich zahlreiche Igel herum, welche die begehrten Kronen bewachen.



Im nicht scrollenden Mehrspieler-Modus gibt es je 4 Survival- und Time Trial-Szenarios. Hier seht ihr eine rotierende Plattform.

zeigt wird. Die zweite Einsatzmöglichkeit sollte man wirklich gut üben. Schießt man die Zunge auf die häufig herumstehenden Pflöcke und wartet kurze Zeit, dann wird man automatisch zum erfaßten Stock hingezogen, wodurch sich beispielsweise Abgründe überwinden lassen. Drückt man kurz nach der Zielerfassung noch den A-Knopf und bewegt den Analogstick, dann wird die Zunge fest wie Stahl, und man kann um den Pflock herumfliegen und sich so auf einer anderen Stelle absetzen. Dies erfordert allerdings schon einiges an Geschick und Präzision.

Worum geht's?

Eine tiefgründige Story steckt nicht hinter Chameleon Twist. Eigentlich folgt man dem Hasen nur durch insgesamt 6 verschiedene Welten (Jungle Land, Ant Land, Bomb Land, Desert Castle, Kids Land, Ghost Castle), die aus verschiedenen, an Super Mario 64 erinnernde Perspektiven gezeigt werden, die man jederzeit verändern kann. Im Gegensatz zu Miyamotos Meisterwerk hat man es in der Regel jedoch nicht mit riesigen Welten zu tun, die man nach eigenem Gutdünken durchsuchen kann, sondern man kämpft sich zielstrebig durch aufeinanderfolgende Länder und Schlösser, die häufig in Räume unterteilt sind. Am Ende jeder Welt wartet schließlich ein witziger Obermotz, der nicht immer nur durch stumpfsinniges Beschießen besiegt werden kann. In dem hervorragenden Mehrspielermodus, der mit je vier nicht scrollenden Survival- und Time Trial-Stages ausgestattet wurde, darf man sich ähnlich wie in Bomberman bekriegen, nur daß man eben nicht Bomben schmeißt, sondern die per Zunge gefangene Beute abschießt.

Hans Ippisc

Die quirligen Domino-Steine dienen im kunterbunten Kids Land als Geschosse.

Schießt man die Zunge auf einen der Pflöcke, lassen sich Abgründe überwinden.

MEINE MEINUNG!

Freunde klassischer Hüpfspiele kommen dank Sunsofts Chameleon Twist erstmals auch auf dem N64 auf ihre Kosten. Chameleon Twist überzeugt allerdings nicht nur als packendes Jump&Run-Game mit toller Optik und gutem Gameplay, sondern braucht sich dank der Multiplayer-Stages noch nicht einmal hinter Bomberman 64 zu verstecken. Lediglich der etwas geringe Umfang bietet Anlaß zu Kritik. *Hans*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel: .....Chameleon Twist
Genre:.....Jump&Run
Spieler: 1-4
Schwierigkeitsgrad:.....Mittel
Save Game: .....Ja
Controller Pak:.....Nein
Levels:.....6 Welten + 8 Stages
Preis: .....ca. DM 140,-
Datenträger: .....96 MBit Modul
Hersteller: .....Sunsoft/Laguna
Entwickler:.....Japan System Supply
Release: .....Mitte November

Grafik: 80%
Sound: 71%
Dauerspaß: 85%

Gesamtwertung: **84%**

Beurteilung: Ein richtig gelungenes Jump&Run mit innovativen Ideen, abwechslungsreichem, herausforderndem Leveldesign und gutem Mehrspieler-Modus.

CYBER GAMES

Order-Line:
0491/9280631

N64-Software

Blast Corps	DM	119,--
Bomberman 64*	DM	89,--
Clayfighter 63 1/3	DM	129,--
Dark Rift*	DM	129,--
Diddy Kong Racing*	DM	89,--
Extreme G	DM	129,--
F1 Pole Position	DM	139,--
G.A.S.P. 64*	DM	149,--
Lylat Wars	DM	129,--
Mischief Makers	DM	89,--
Multi Racing Cha	DM	149,--
NBA Hang Time	DM	129,--
NFL Quarterback *	DM	139,--
Wayne Gretzky´s	DM	129,--
Turok	DM	129,--
Top Gear Rally*	DM	139,--
Mario Kart 64	DM	89,--

Versandkostenfrei.

N64-Hardware

Antennenadapter	DM	29,--
Mad Catz Lenkrad	DM	139,--
Multinormadapter	DM	39,--
Rumble Pack	DM	39,--
Pad Verlängerung	DM	15,--
N64 Controller	DM	59,--
Controller Pack	DM	25,--
Controller Pack 4x	DM	59,--

Versand erfolgt per Post-Nachnahme*(3,50 DM NN-Gebühr). Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen, welche jederzeit angefordert werden können. Annahmeverweigerungen berechnen wir mit DM 20,--.Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. *Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar.

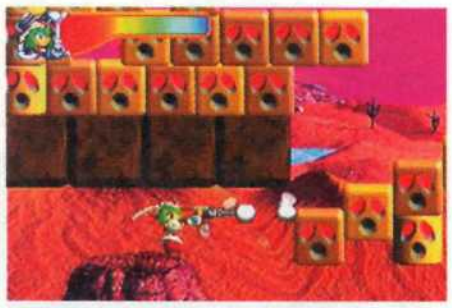
Händleranfragen erwünscht

CYBER GAMES
Video & Computerspiele
Friesenstr. 62 - 26789 LEER
Telefon 0491/9280631
Telefax 0491/9280618

Jump&Run, 1 Spieler, Nintendo

MISCHIEF MAKERS

Eine seltsame Mischung aus Jump&Run- Elementen, Geschicklichkeitstests und rätselhaften Aufgabenstellungen erwartet dich in dieser japanophilen Produktion von Treasure!

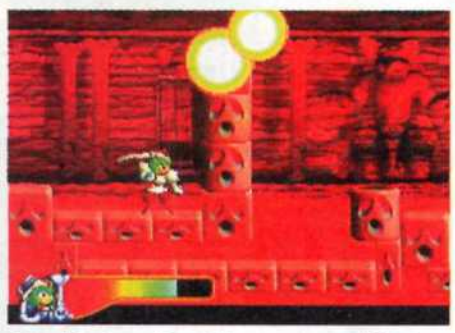


Recht selten findest du Schußwaffen wie diese Maschinenpistole.

Wer schon lange auf ein echtes Jump & Run in des Tradition der 2D-Klassikers Donkey Kong Country wartet, wird zweifellos Mischief Makers in die engere Wahl für eine Anschaffung gezogen haben. Vorweg wollen wir jedoch klarstellen, daß dieses Game der japanischen Gunstar Heroes-Macher alles andere als leicht zugänglich ist. Bis man erst einmal mit seinen Hauptfiguren umgehen kann und deren Spezialfähigkeiten beherrscht, vergehen definitiv ein bis zwei Stunden. Wer jedoch auf derart kniffflige Unterhaltung steht, darf gerne einmal Probespielen. Eine nähere Erläuterung zu der Steuerung geben wir übrigens auf den Tips & Tricks-Seiten. Jump&Run einmal anders!
Obwohl es während des Spiel optisch gar nicht so extrem ins Auge sticht, besitzt unser Titelheld doch recht vielseitige

Die roten Sterne im Spiel dienen als Teleports zu entlegenen Levelabschnitten.

Die Fäuste des feuerspeienden Drachen lassen sich fangen und ihm ins Gesicht zurückschleudern.



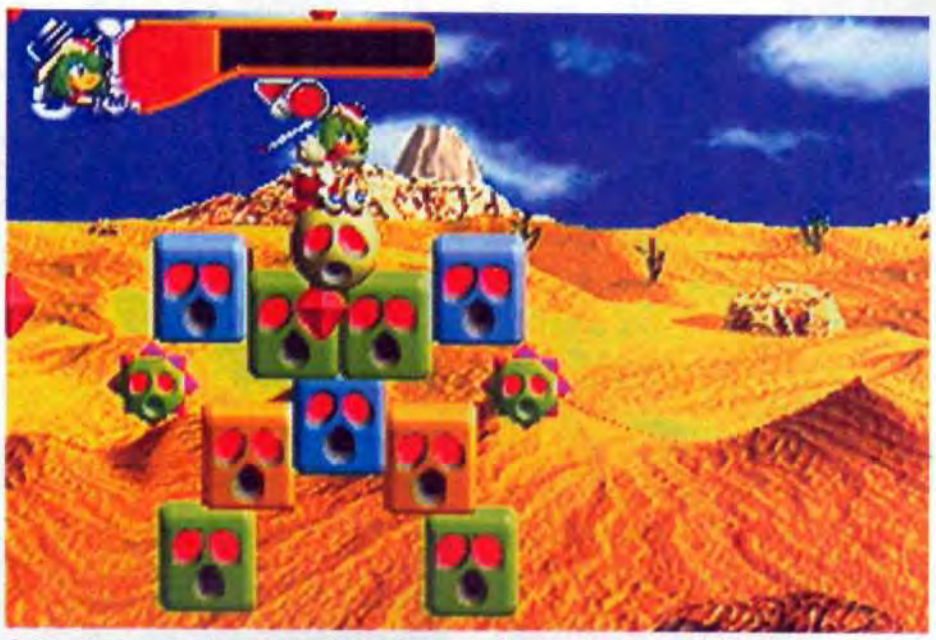
Jegliche Berührung mit der glühend heißen Lava sollte tunlichst vermieden werden, denn das kostet den Helden immens an Energie.

MEINE MEINUNG!

Ich bin mir nicht ganz schlüssig, ob ich von Mischief Makers begeistert sein soll oder nicht. Das Gameplay ist vielseitig und neuartig, aber irgendwie doch stark gewöhnungsbedürftig. Der verwendete Grafikstil ist zwar nicht so mein Fall, dennoch habe ich außergewöhnlich viele Stunden vor dem Fernseher zugebracht, begierig, die Aufgaben der nächsten Stages zu lösen. *Oliver*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Bewegungsmöglichkeiten, wie auch die übrigen Charaktere sehr individuelle Verhaltensmuster aufweisen. Oftmals benötigt man eine Kombination aus Laufen, Springen, Sich-Festklammern und den Einsatz des Richtungsboosters, um die gewünschten Aktionen durchzuführen oder besondere Plattformen zu erreichen. Ziel jedes Levels ist es, möglichst unbeschadet den Ausgang (= großer funkelnder Stern) zu erreichen. Verschiedenfarbige Diamanten sorgen dabei für hohe Punktzahlen oder regenerieren Verluste an Lebensenergie. Mit einigen der herumstolzierenden Charaktere aus der Kürbiskopffamilie lassen sich hilfreiche Gespräche führen, du kannst sie jedoch auch packen, Diamanten aus ihnen herausprügeln oder sie durch die Gegend werfen. Egal ob man einen Sandwurm besiegt, sich an „menschlichen" Lianen hin- und herschwingt, einem schießwütigen Quartett das Handwerk legt oder den Gesteinsbrocken eines feuerspeienden Berges ausweicht, kaum ein Abschnitt gleicht dem nächsten. Besteht man einen Abschnitt durch geschicktes Springen, so muß man ohne anzuhalten in einen anderen rennen, da sich der gesamte Boden unter den Füßen auflöst.



Aus einer runden Kugelmaske wird ein riesiger Roboter, mit dem sich alle Hindernisse zertrümmern lassen.

Zweifellos wird nicht jeder von der Grafik angetan sein, das vielseitig anspruchsvolle Gameplay hat jedoch einen kleinen Oskar verdient.

Oliver Preißner

BEWERTUNG

Titel:.....Mischief Makers
Genre:.....Jump&Run
Spieler:.....1
Schwierigkeitsgrad:.....Mittel
Save Game:.....Batterie
Controller Pak:.....Nein
Levels:.....60
Preis:.....ca. DM 140,-
Datenträger:.....64 MBit-Modul
Hersteller:.....Nintendo
Entwickler:.....Treasure/Enix
Release:.....01.11.97

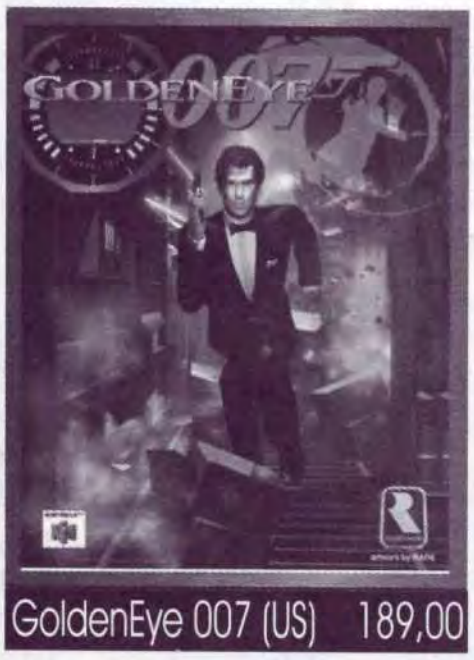
Grafik: 59%
Sound: 69%
Dauerspaß: 73%

Gesamtwertung: 67%

Beurteilung: Mischief Makers wirkt anfänglich etwas anspruchslos, doch schon nach wenigen Stages entpuppt sich das Gameplay als zunehmend abwechslungsreich und fesselnd. Jede Stage bietet nun neuartige Herausforderungen. Der etwas eigenwillige japanische Grafikstil bleibt jedoch Geschmackssache.

Mit der Lizenz zum Spielen

NINTENDO 64



LYLAT WARS mit Rumble Pak 139,00

Deutsche Version 149,00

Deutsche Version 109,00

GoldenEye 007 (US) 189,00

Neue und gebrauchte Spiele

- Nintendo 64
- Super Nintendo
- Sega Saturn
- Mega Drive
- Sony Playstation
- PC CD-ROM

MRC (US) 145,00

Ankauf von Spielen und Konsolen - Anruf genügt!

Laden
Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding
von 10 bis 20 Uhr

MEDIA ATTACK
Games & Service

Versand
☎ 030-450 20 208
Fax 030-450 20 209
von 10 bis 22 Uhr

Alle Preise inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen vorbehalten. Versand per Post-Nachnahme kostet bis DM 100,- Warenwert = DM 10,-, bis DM 200,- Warenwert = DM 5,-, ab DM 200,- versandkostenfrei (zuzüglich DM 3,- Nachnahmegebühr).

Rennspiel, 1-2 Spieler, Mitsui

TOP GEAR RALLY

Nach zahlreichen Rennspiel-Enttäuschungen darf das Nintendo 64 mit Kemcos Top Gear Rally endlich beweisen, was in ihm steckt. Wir düsten ausgiebig über die fünf realistischen Off Road-Pisten und verraten euch, wieso TGR die Konkurrenz abhängt.

N-ZONE HIT

Oberflächlich betrachtet könnten die beiden Rally-Rennspiele MRC und Top Gear Rally fast als gleichwertig durchgehen, wirft man aber einen Blick unter die Motorhaube, stellt man fest, daß unter der Porsche-Karosserie von MRC lediglich ein 75 PS-Motor sein Dienst verrichtet, während Top Gear Rally von einem 380 PS-Aggregat angetrieben wird.

Was wird geboten?

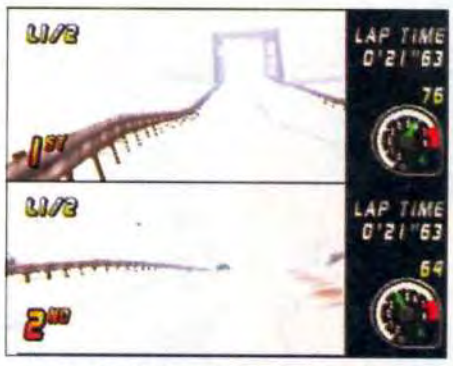
Insgesamt gibt es vier verschiedene Spielmodi, wobei man im Arcade-, Time Attack- oder Practice-Modus alleine oder zu zweit gleichzeitig antreten kann. Alle 5 verschiedenen Strecken stehen motivationsförderndenderweise erst dann zur Verfügung, wenn man sich im Championship-Mode gegen die 19 Konkurrenten durchgesetzt hat. Dazu muß man in der ersten Saison erst einmal auf der Coastline- und der Jungle-Strecke in jeweils drei Runden eine vorgebene Punkteanzahl erreichen, was zum Start in der zweiten Sommer-Saison berechtigt, in der die Desert-Strecke hinzukommt. Erreicht man auch dort die nicht unbedingt bescheidene Punktevorgabe, folgt die vier Rennen umfassende Herbstsaison, die um die Mountain-Piste ergänzt wurde. Zu guter Letzt gibt es in der Winter-Saison schließlich auch noch die Stripe Mine-Strecke, die dem Fahrer das Letzte abverlangt. Später folgen dann die Expert- und die Professional-Saison, in denen es als Belohnung nur noch neue Wagen gibt. Von Saison zu Saison verbessert sich übrigens die Qualität der Autos, von denen es insgesamt 9 verschiedene gibt. Alleine schon deswegen sollte man sich auch nicht vom ersten Eindruck täuschen lassen, der Top Gear Rally relativ lahm erscheinen läßt, denn sobald man sich einmal in der dritten Saison befindet, wird man die Pferdestärken der Wagen kaum mehr bändigen können, auch wenn man bei Getriebe, Reifen, Aufhängung und Lenkung vor Rennbeginn Veränderungen vornehmen kann. Als kleiner Gag ist übrigens der Paint-Shop einzustufen, in dem man die Lackierung des Wagens verändern kann.

Übrigens, in beinahe jeder Strecke gibt es versteckte Abkürzungen und Umwege, die zum Teil erheblichen Zeitgewinn bringen!

Regen, Schneefall, Nebel, Dunkelheit oder Sonnenschein werden in Top Gear Rally perfekt inszeniert.

Echte 64 Bit-Qualität!

Technisch ist Top Gear Rally exzellent gelungen. Alle Strecken scrollen ultraflüssig



Der 2 Spieler-Modus ist immer mit Nebel ausgestattet, aber nichtsdestotrotz unterhaltsam.

Dieses Flugzeug düst beängstigend nahe über uns hinweg.

Das Replay zeigt das Geschehen aus wechselnden Perspektiven.

und ohne verspäteten Grafikaufbau über den Screen, selbst den berüchtigten Standard-Nebel oder eine verwaschene Optik wie in MRC findet man überhaupt nicht vor. Grafische Gags wie Leuchttürme mit rotierendem Leuchtfeuer, Flugzeuge, spiegelnde Wasseroberflächen oder Gewitterregen inklusive Nebelsuppe nutzen die 64er Power hervorragend aus, wobei man allerdings erwähnen muß, daß die Grafik dank ihres hohen Grades an Realismus nicht sonderlich aufsehenerregend wirkt. Die etwas geringe Streckenanzahl wird nicht nur durch die Länge der Pisten ausgeglichen, sondern auch durch den effektiven Witterungseinsatz. Im Winter, bei Regen oder bei Nebel muß man komplett anders fahren als bei strahlendem Sonnenschein. Außerdem zwingt die stark ansteigende Motorleistung von Saison zu Saison zu anderer Fahrweise. Kämpft man sich zu Beginn mit Vollgas mühsam im Dschungel einen Berg hoch und fährt ohne zu bremsen in die folgende Rechtskurve, so kann das gleiche Fahrmanöver an exakt der gleichen Stelle in der dritten Saison zum fulminanten Abflug in den Palmenwald führen. Zum Abschluß sei noch erwähnt, daß das Rumble Pak ebenso vorbildlich wie das Controller Pak unterstützt wird und die eigentlich gute Musik etwas wirkungslos im Hintergrund verpufft. Der 2 Spieler-Modus ist leider grundsätzlich etwas langsam geworden. Übrigens: Die MRC-Programmierer können sich hier einmal abgucken, wie man Künstliche Intelligenz und perfektes Fahrgefühl hinbekommt.

Der hohe Grad an Realismus (hier beispielsweise Spiegelungen) unterscheidet Top Gear Rally von den kunterbunten Möchtegern-Rennspielen.

Hans Ippisch

Die Grafik-Engine ist äußerst realistisch: die Scheiben refkletieren den Himmel, der Wagen wirft einen korrekten Schatten, die Radaufhängung vibriert und die Bremslichter gehen an und aus.

MEINE MEINUNG!

Den direkten Konkurrenten MRC übertrifft Top Gear Rally deutlich. Neben absolut nebelfreier, ultraflüssiger und äußerst realistischer (daher nicht allzu spektakulärer) Grafik überzeugt das wesentlich bessere Fahrgefühl mit realistischem Drift-Verhalten. Wer das Spiel zunächst etwas zu langsam findet, sollte sich erst einmal bis zur dritten Strecke durchkämpfen, denn dann düst man mit bärenstarken Gefährten in absoluter Höchstgeschwindigkeit über die abwechslungsreichen Pisten. Hans

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Als eines der wenigen Games bietet Top Gear Rally neben der Onboard- und der Verfolger-Perspektive auch eine Ansicht mit funktionierendem Rückspiegel.

BEWERTUNG

Titel:	Top Gear Rally
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Schwierigkeitsgrad:	Leicht-schwer
Save Game:	Ja
Controller Pak:	Ja
Levels:	5 Strecken
Preis:	ca. DM 140,-
Datenträger:	64 MBit Modul
Hersteller:	Mitsui
Entwickler:	Kemco
Release:	Mitte November

Grafik: 82%
Sound: 72%
Dauerspaß: 84%

Gesamtwertung: 84%

Beurteilung: Top Gear Rally verdrängt F1 Pole Position und MRC dank technischer Brillanz und intensivem Fahrgefühl locker auf die Plätze und setzt Maßstäbe für künftige N64-Rennspielhits.

SEGA SATURN

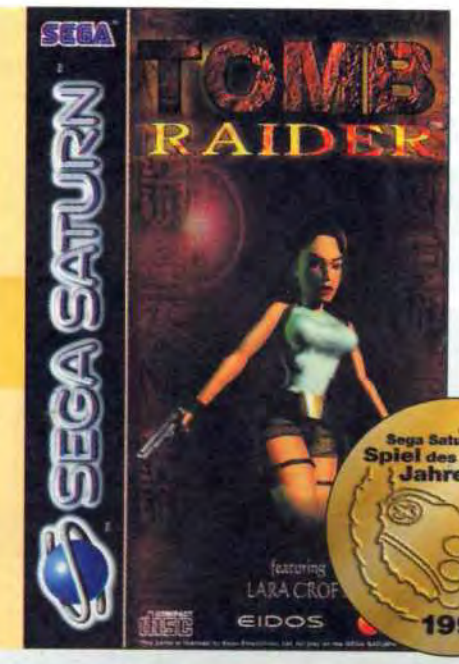
Fighters Megamix
Hersteller: SEGA

Shining the Holy Ark
Hersteller: SEGA

NOMINIERUNGEN

Bomberman
Hersteller: SEGA

WarCraft 2
Hersteller: EA



TOMB RAIDER

Genre: Action
Hersteller: Eidos

„Revolutionäre Grafikdarstellung und packendes Gameplay setzen neue Maßstäbe.“

NINTENDO 64

MarioKart 64
Hersteller: Nintendo

Wave Race 64
Hersteller: Nintendo

NOMINIERUNGEN

Intern. Superstar Soccer
Hersteller: Konami

Turok
Hersteller: Acclaim

SUPER MARIO 64

Genre: Jump & Run
Hersteller: Nintendo

„Ein Meisterwerk! In Sachen Grafik und Gameplay innovativ wie kein anderes Spiel.“

PC CD-ROM

Command & Conquer
Hersteller: Virgin

MDK
Hersteller: Acclaim

NOMINIERUNGEN

Diablo
Hersteller: Blizzard

Tomb Raider
Hersteller: Eidos

DUNGEON KEEPER

Genre: Strategie
Hersteller: EA

„Innovative Ideen, eine richtungsweisende 3D-Engine und vor allem Spielwitz!“

PLAYSTATION

Command & Conquer
Hersteller: Virgin

Soulblade
Hersteller: Sony

NOMINIERUNGEN

Tomb Raider
Hersteller: Eidos

Wing Commander IV
Hersteller: EA

FORMEL 1

Genre: Rennsimulation
Hersteller: Psygnosis

„Die realgetreueste und wohl packendste Rennsimulation für die PlayStation.“

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): 1. QUARTAL '98

Beat 'em Up, 1-2 Spieler, Midway

MACE: THE DARK AGE

Nachdem es jetzt sogar hervorragende Rennspiele auf dem Nintendo 64 gibt, warten wir eigentlich nur noch auf ein wirklich erstklassiges Prügelspiel. Kann uns Midway mit Mace endlich erlösen?

Wer sich bei den Screenshots von Mace an War Gods erinnert fühlt, täuscht sich nicht, schließlich stammen beide Projekte aus demselben Hause, wobei die Entwickler von Mace die Fertigkeiten des Nintendo 64 offensichtlich weit besser unter Kontrolle haben als die War Gods-Kollegen. Dieses selbst für Midway-Verhältnisse nicht gerade zimperliche Beat 'em Up übertrifft den inoffiziellen Vorgänger nicht nur in Sachen Umfang, sondern kann auch mit wesentlich überarbeiteter Grafikengine und deutlich besserem Gameplay aufwarten. Sage und schreibe 16 vom Spieler anwählbare Charaktere wurden zusammen mit zwei eindrucksvollen Endgegnern und sechs versteckten Kämpfern auf das Modul gepackt. Außerdem gibt es komplett dreidimensionale Hintergründe, die nicht nur sehr schick aussehen, sondern auch in den Kampf mit einbezogen werden können. Das Gameplay nutzt die dritte Dimension nun auch etwas effektiver und erinnert nicht mehr so deutlich an die berüchtigten 2D-Vorgänger. Die schön texturierten Polygon-Akteure sorgen zwar für zahlreiche Transparenz-Effekte, ihre Animation ist jedoch zugunsten eines guten Spielflusses alles andere als fließend. Ansonsten gibt es bis auf das motivierende Score-System im 1 Spieler-Modus eigentlich nicht mehr viel Neues zu vermelden. Die Sprachausgabe klingt gewohnt furchteinflößend, und die Aufmachung ist alles andere als appetitlich. Wer Lust auf deftige Schlägereien hat, darf bei der Import-Version sofort zugreifen oder auf die im Winter erscheinende PAL-Version warten.

Hans Ippisch

Mace macht von den Transparenz-Effekten des Nintendo 64 mächtig viel Gebrauch.

Die 3D-Hintergründe sind nicht nur schmückendes Beiwerk, sondern werden teilweise in das Geschehen mit einbezogen.

Bringen die Siegesposen jedermann zum Schmunzeln?

MEINE MEINUNG!

Langsam, aber sicher stehen auch auf dem Nintendo 64 gute Beat 'em Ups zur Verfügung. Nach dem schwachen War Gods und dem akzeptablen Dark Rift ist Mace: The Dark Age ein durchaus unterhaltsames 3D-Prügelspiel mit sehenswerten 3D-Hintergründen, interessanten Grafikeffekten und flottem Gameplay. Wer auf Midway-Ware steht, darf zugreifen.

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Mace: The Dark Age
Genre:	Beat `em Up
Spieler:	1-2
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Levels:	15+6+2 Charaktere
Save Game:	Nein
Hersteller:	Midway
BRD Release:	1 Quartal `98
Import aus:	USA
Störfaktor Sprache:	Gering

IMPORT

Grafik:	75%
Sound:	69%
Dauerspaß:	73%
Gesamtwertung:	75%

Wird NICHT in Deutschland erscheinen
Import Test

Fußball, 1-4 Spieler, Imagineer

DYNAMITE SOCCER 64

Nachdem Konami mit seinem International Superstar Soccer ein Stück Geschichte auf dem N64 schrieb, fällt es vielen Folgetiteln schwer, sich zu behaupten. So vermag auch Dynamite Soccer nur mäßig zu begeistern.

Jegliches Foulspiel (hier in der deutlichen Wiederholung) wird schnell gepfiffen und mit gelben und roten Karten geahndet.

Wahlweise kann man eine seitliche oder frontale Perspektive verfolgen.

Vom Einzelspiel über die J-League und Cupspiele bis hin zum Elfmeterschießen ist alles Wünschenswerte vorhanden, und natürlich darf man an der Manschaftsaufstellung und den Spieltaktiken wie gewohnt herumbasteln. Das Duell auf dem Rasen darf entweder aus erhöhter Torperspektive oder in seitlicher Ansicht verfolgt werden, wobei die gewaltige Anzahl von 17 verschiedenen Stadien optisch eigentlich ohne Bedeutung bleibt. Besondere Paßkombinationen sowie ein geschicktes Austricksen des Gegners vermißt man ebenso wie die Möglichkeit, ein laufendes Spiel ohne den Resetschalter abzubrechen oder nachträglich bestimmte Optionen zu ändern. Dynamite Soccer reicht weder in grafischer Hinsicht und erst recht nicht vom spieltechnischen Niveau her an Konamis Referenztitel heran. *(OD)*

BEWERTUNG

Titel: ..... Dynamite Soccer 64
Genre: ..... Fußballspiel
Spieler: 1-4
Schwierigkeitsgrad: Mittel(-schwer)
Levels: ..... 5 Spielmodi
Save Game: ..... Ja
Hersteller: ..... Imagineer
BRD Release: ..... Nicht geplant
Import aus: ..... Japan
Störfaktor Sprache: .....Mittel

Grafik: 47%
Sound: 62%
Dauerspaß: 55%

Gesamtwertung: **48%**

IMPORT

Laden
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

Theo Kranz Versand

Laden
94032 Passau
Bahnhofsstraße 28
AUSTRIA EXPRESS
PORTO ÖSTERREICH
6,90 ZZGL. NN-GEBÜHR
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/85173777

AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIAL-VERSANDHÄNDLER 1996 AUF DER E3N-MESSE IN NÜRNBERG.

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!
UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI.

Nintendo 64

NINTENDO 64 299,-
ANTENNENKABEL 39,-
ANTENNENKABEL ORIG. 49,-
CONTROL PAD - ORIGINAL 54,-
(GRAU, GRÜN, GELB, ROT, BLAU, SCHWARZ)
CONTROL PAD TRIDENT PRO 59,-
GAME BUSTER 109,-
GAME KILLER - SCHUMMELMODUL .69,-
LENKRAD MAD CATZ - NEW VERS. ..149,-
INCL. PADALE & RUMBLE-FUNKTION
MEMORY CARD 0.25 MEG - ORIG. ...34,-
MEMORY CARD 1 MEG 39,-
MEMORY CARD 4 MEG 79,-
RUMBLE PAK 34,-
BLAST CORPS 114,-
BOMBERMAN 64 (NOV) 89,-
CHAMÄLEON TWIST (NOV) 134,-
CLAYFIGHTER 63 1/3 144,-
DARK RIFT (NOV) 134,-
DIDDY KONG RACING (NOV) 89,-
EXTREME G (NOV) 144,-
F1 POLE POSITION 64 149,-
FIFA 98 - WM QUALIFIKATION(DEZ) 134,-
G.A.S.P. (NOV) 149,-
GOEMON (NOV) 149,-
HEXEN 64 144,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64 129,-
LAMBORGHINI 64 149,-
LYLAT WARS (STARFOX 64) 139,-
MIT RUMBLE PAK
MADDEN 64 (DEZ) 144,-
MARIO KART 64 89,-
MISCHIEF MAKERS (NOV) 89,-
MULTI RACING CHAMPIONSHIP .139,-
NBA HANG TIME 129,-
NFL QUARTERBACK CLUB '98(NOV) 139,-
PILOTWINGS 64 109,-
SAN FRANCISCO RUSH (NOV) 129,-
STAR WARS 129,-
SUPER MARIO 64 89,-
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER .24,80
TOP GEAR RALLY (NOV) 149,-
TUROK DINOSAUR HUNTER 129,-
WAVERACE 64 89,-
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY .129,-
WCW WRESTLING 149,-
HARVEST MOON (NOV) 99,-
HEBEREKES POPOITTO 19,-
KIRBY'S DREAM COURSE 49,-
KIRBY'S GHOST TRAP 49,-
LAMBORGHINI 99,-
LOST VIKINGS 2 69,-
LUCKY LUKE 119,-
SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT .119,-
SIMCITY 2000 129,-
SUPER MARIO WORLD - CLASSICS ...64,-
TOY STORY 109,-

Diddy Kong Racing 89,-

Super Nintendo

ARCANOID 69,-
CASPER 109,-

Game Boy

GAME BOY POCKET 129,-
GAME BOY POCKET COLOR ED. ..109,-
(ROT,GRÜN,GELB,BLAU, TRANSP.)
BATTERY PACK (GB-CLASSIC) 19,-
DONKEY KONG LAND 3 64,-
HERCULES (NOV) 69,-
STAR WARS 44,-
SUPERMAN 64,-
TETRIS PLUS 49,-
WWF SUPERSTARS 3 64,-

ALLE SPIELE DEUTSCHE VERSION

PlayStation

PLAYSTATION VALUE PACK 323,-
COMMAND & CONQUER 2 (NOV) ...99,-
G-POLICE 109,-
FINAL FANTASY VII (NOV) 109,-
FORMEL 1 97 109,-
TIME CRISIS (INCL. PISTOLE)(NOV) ..139,-
TOMB RAIDER 2 (NOV) 99,-

Tamagotchi ®

BANDAI - ORIGINAL 39,-
POCKET MAX - DT. (HUND) 39,-
REXI - DT. (HUND) 29,-

Multi Racing Championship 139,-

NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE!
SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELLANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

0931/3545222 oder **0180/5211844**
Internet: http://www.logon.de/kranz

VERSAND PER NACHNAHME 6,40 DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR, BEI VORKASSE (NUR EUROSCHECKS) 4,- DM, UPS 15,- DM, PORTO AUSLAND 18,- DM. PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIEREN. ERSCHEINUNGSTERMINE OHNE GEWÄHR.

Eure Meinung ist gefragt!

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse:

Computec Verlag ▪ Redaktion N-ZONE ▪ Kennwort Leserbriefe ▪ Roonstr. 21 ▪ 90429 Nürnberg

NEU IN N-ZONE! - NEU IN N-ZONE! - NEU IN N-ZONE! - NEU IN N-ZONE! - NEU IN N-ZONE! - NEU IN N-ZONE!

Einmal mehr möchten wir die Gelegenheit nutzen und euch an dieser Stelle über einige Neuigkeiten von N-Zone auf dem laufenden halten.

1. Aufgrund der außerordentlichen Qualität von Extreme G entschlossen wir uns erstmals zu einer (vorläufig einmaligen) Umfangserweiterung von N-Zone. Das Ergebnis findet ihr in der Mitte des Heftes in Form eines separat geklebten Sonderteils vor, der euch auf acht zusätzlichen Seiten alles Wissenswerte über Extreme G verrät. Wir sind der Ansicht, daß ein solcher Zusatzteil mehr Nutzwert hat als ein entsprechend großes Poster und hoffen auf eure Zustimmung. Schreibt uns einfach, was ihr von dieser Idee haltet.

2. Diese Umfangserweiterung ermöglichte uns erstmals auch die Vergrößerung der Leserbrief-Rubrik. Zugleich haben wir dadurch auch den häufig angesprochenen Nachteil des beliebten Zeugnisses beseitigt. Auf der Rückseite des Zeugnisses findet ihr nun keine wertvollen Cheats & Codes mehr vor, sondern das Inserentenverzeichnis und eine kleine Anzeige. Dies dürfte euch das Zerschneiden des Heftes einfacher machen.

3. Achtung, Nachbesteller! Aufgrund der riesigen Nachfrage sind unsere Bestände von der ersten N-Zone-Ausgabe (6/97) völlig aufgebraucht. Lieferbar sind nur noch die Hefte ab der Nummer 7/97.

4. Ein wichtiger Hinweis an alle fleißigen Briefe-Schreiber! Aus technischen Gründen dürft ihr niemals verschiedene Unterlagen (Leserbriefe, Kleinanzeigen, Charts, Competitions usw.) in ein und demselben Briefumschlag unterbringen. Die Zuschriften zu jedem Kennwort, das man nie vergessen darf, landen jeweils in einer komplett anderen Abteilung. Wer seinen Kleinanzeigencoupon und das dazugehörige Geld beispielsweise zusammen mit einem Zeugnis in einen Umschlag legt, muß damit rechnen, daß seine Kleinanzeige niemals erscheint. Grundsätzlich macht es übrigens überhaupt keinen Sinn, frankierte Rückumschläge beizulegen. Wir können aus zeitlichen Gründen leider nicht jeden Brief persönlich beantworten.

Die Redaktion

Schickt Eure Briefe an:

Computec Verlag
Redaktion N-ZONE
Kennwort Leserbriefe
Roonstr. 21
90429 NÜRNBERG

TIPS & WERTUNGEN

Zuerst einmal ein großes Lob an euch. Ihr macht ein echt tolles Magazin. Ich lasse es mir nicht nehmen, jede Ausgabe der N-Zone zu kaufen und dann mit Wonne zu lesen. Ich würde mich freuen, wenn ihr meinen Brief abdruckt und meine Vorschläge beherzigt.

1. Könnt ihr mir erklären, wie eine Lightgun funktioniert?

N-ZONE Im Prinzip ist das ganz einfach, es wird nämlich festgestellt, wo der Strahl der Pistole und der Strahl des Fernsehers aufeinandertreffen. Hierzu solltest du wissen, daß der Bildstrahl des Fernsehers in der oberen linken Ecke mit dem Aufbau des Bildes beginnt, das Zeile für Zeile auf dem Screen erscheint. Insgesamt geschieht das mindestens 50 mal pro Sekunde (mit zwei Halbbildern). Drückt man den Knopf der Lichtpistole, so wird festgestellt, wann der Lichtstrahl genau auf dem Punkt auftrifft, auf den man gerade zielt. Anhand der feststellbaren Laufzeit kann man dann berechnen, wohin der Spieler genau geschossen hat. Es versteht sich von selbst, daß herkömmliche Pistolen nun natürlich nicht mehr mit 100Hz-Fernsehern funktionieren, da das Programm aufgrund der schnelleren Laufzeit nicht mehr berechnen kann, wo der Lichtstrahl gerade war.

2. Wie wäre es, wenn ihr einmal eine zusätzliche Ausgabe nur mit Tips, Tricks & Cheats für N64-Spiele druckt?

N-ZONE Grundsätzlich ist dies keine schlechte Idee, allerdings haben wir uns zum Ziel gesetzt, daß in N-Zone ohnehin alle wichtigen Tips & Tricks enthalten sein sollen. Wer aber ebenfalls Interesse an einem derartigen Sonderheft hat, sollte uns Bescheid sagen.

3. Es wäre eine gute Idee, wenn ihr jede 5. Ausgabe mit einem Wertungskatalog versehen würdet!

N-ZONE Ich denke nicht, daß wir einen Wertungskatalog nötig haben, denn im Spielelexikon jeder Ausgabe findet ihr Bewertungen zu allen auf der Welt erhätlichen

N64-Spielen. In dieser Nummer gibt es beispielsweise die PAL-Spiele auf der Seite 14 links unten, während die Import-Spiele auf der Seite 17 rechts unten bewertet werden.

4. Ihr solltet euch einmal ein Beispiel an anderen Nintendo-Fachmagazinen nehmen, denn diese bringen in fast jeder Ausgabe ein tolles Gewinnspiel.

N-ZONE Davon abgesehen, daß immer nur rund 1% der Einsender was gewinnen können und 99% enttäuscht sind, sind wir auch aus Platzgründen Gewinnspielen gegenüber nicht immer aufgeschlossen. Dennoch, in den News finden sich zwei kleine Gewinnspiele, während Teilnehmer am N-Zone-Zeugnis, den Charts und den Leserbriefen ohnehin an der Verlosung je eines Spiels teilnehmen.

Marcel Bauer, 49479 Ibbenbüren

ZELDA 64

Ich lese eure Zeitschrift seit der ersten Ausgabe und finde sie einfach super. Doch hier nun ein paar Fragen:

1. Wird Zelda 64 das Rumble Pak unterstützen?

N-ZONE Zelda 64 wird das Rumble Pak vermutlich wie die meisten anderen neuen N64-Spiele auch unterstützen. Übrigens, Pak wird nur mit einem k geschrieben und nicht mit ck! Der Begriff Jolt(ing) Pack ist komplett falsch.

2. Braucht man das 64DD-Laufwerk, um Zelda 64 zu spielen?

N-ZONE Nein, Zelda 64 wird ganz normal auf einem Modul ausgeliefert. Wahrscheinlich wird es später eine spezielle 64DD-Version geben.

3. Wann kommt das 64DD-Laufwerk in Deutschland?

N-ZONE Höchstwahrscheinlich Ende 1998.

4. Gibt es bei G.A.S.P. auch Endgegner und/oder vielleicht einen Trainingsmodus?

N-ZONE Sicherlich wird es wie in jedem Beat 'em Up einen letzten Gegner geben, den man am Ende besiegen muß. Welche Spielmodi enthalten sein werden und wie das Spiel nun endgültig heißt, steht noch nicht fest.

5. Wißt ihr, wann Street Fighter 3 in Japan, den USA oder Deutschland erscheinen wird?

N-ZONE Bislang ist noch keine Street Fighter-Version für das Nintendo 64 angekündigt worden.

Antonia Manis, 71067 Sindelfingen

PREISE

1. Wird der günstige Preis eurer Zeitschrift (die übrigens das beste Nintendo-Magazin in ganz Deutschland ist) erhaltenbleiben?

N-ZONE Klar, der Preis wird bleiben! Das einzige, was sich ab und zu ändert, ist der Umfang.

2. Ich würde mich freuen, wenn ihr im Spielelexikon unter der Rubrik „Erscheint demnächst" den voraussichtlichen Preis des Spiels angeben würdet!

N-ZONE Keine schlechte Idee, wobei der Straßenpreis für Third Party-Spiele (sprich Titel, die nicht von Nintendo selbst stammen) immer rund DM 130,- betragen wird.

3. Wieviel wird Diddy Kong Racing kosten, und wann erscheint dieses Spiel?

N-ZONE Da Diddy Kong Racing von Rare stammt, wird es etwas teurer als normale Nintendo-Spiele. Der Preis dürfte somit bei rund DM 130,- liegen. Erscheinen soll es Mitte November.

4. Wieviele Welten wird es im Abenteuer-Modus und wieviele geheime Strecken bzw. Fahrer im Rennmodus von DKR geben?

N-ZONE Die offizielle Sprachregelung von Nintendo lautet derzeit folgendermaßen: Es gibt etwa dreißig verschiedene Strecken und mindestens zehn verschiedene Fahrer.

Christoph Waltersdorf, Rinkam

ISS 64 ODER LYLAT WARS?

Ich finde eure Zeitschrift echt super, sie ist sehr informativ. Aber jetzt habe ich noch eine Frage an euch.

1. Ihr habt ausführliche Berichte über ISS64 und Lylat Wars gebracht, aber ich kann mich einfach nicht entscheiden. Soll ich mir eurer Meinung nach ISS64 oder Lylat Wars kaufen?

N-ZONE Hier einen Rat zu geben, ist gar nicht einfach. Wenn du auf Fußballspiele stehst und häufig mit Freunden spielst, darfst du dir

N-ZONE ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin in Zukunft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du?
Welche Konsole willst du kaufen?
Worüber soll N-Zone berichten?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht!
Nintendo 64	❑	❑	❑
SNES	❑	❑	❑
Game Boy	❑	❑	❑

3. Wie gefällt Dir die aktuelle Titelseite (Super Mario)?
Schulnote: _____

4. Sollen wir folgende Rubriken aus dem Heft nehmen?
SNES-News ❑ Ja ❑ Nein
Games Boy News ❑ Ja ❑ Nein

5. Welche Note bekommt die aktuelle N-Zone-Ausgabe? (1 = sehr gut, 6 = ungenügend)
Schulnote: _____

6. Wieviele Ausgaben von N-Zone besitzt du bereits (inklusive vorliegender)?
Ich besitze _____Ausgaben.

7. Fallst du andere Videospiele-Magazine kennst: Gefällt dir N-Zone
❑ besser oder
❑ schlechter als die Konkurrenz?

8. Falls du N-Zone gerade zum ersten Mal gekauft hast, was war derGrund dafür?
_____
_____

9. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genau soviel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	mehr	genau soviel	weniger
Zelda 64 (S.8)	___	❑	❑	❑
San Francisco Rush (S. 10)	___	❑	❑	❑
Wetrix (S.11)	___	❑	❑	❑
Forsaken (S. 10)	___	❑	❑	❑
Das Spielelexikon (S. 14-17)	___	❑	❑	❑
Diddy Kong Racing (S. 20-23)	___	❑	❑	❑
Bomberman 64 (S. 24-25)	___	❑	❑	❑
Chameleon Twist (S. 26-27)	___	❑	❑	❑)
Top Gear Rally (S. 30-31)	___	❑	❑	❑
Extreme G-Sonderteil	___	❑	❑	❑
Mace: The Dark Age (S. 34)	___	❑	❑	❑
Leserbriefe (S. 44-46)	___	❑	❑	❑
Cheats & Codes (S. 48-51)	___	❑	❑	❑
Tips MRC (S. 52-57)	___	❑	❑	❑
GoldenEye 007-Lösung (S. 58-64)	___	❑	❑	❑
Mischief Makers-Lösung (S. 66-68)	___	❑	❑	❑
T & T Sammelkarten (Umschlagseite)	___	❑	❑	❑

10. Welche Eigenschaften treffen auf N-Zone zu?

	sehr	ziemlich	weniger
fachkundig	❑	❑	❑
kritisch	❑	❑	❑
informativ	❑	❑	❑
aktuell	❑	❑	❑
übersichtlich	❑	❑	❑
optisch ansprechend	❑	❑	❑

11. Seit wann liest du N-Zone? (aktuelle Ausgabe = 11/97)
Ausgabe: _____

12. Wirst du die nächste Ausgabe von N-Zone kaufen?
_____

13. Was hat dir allgemein an N-Zone gefallen?_____
_____

14. Was hat dir an N-Zone weniger gefallen?_____
_____

15. Lesercharts: Welche fünf Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du mußt sie bereits mehrmals gespielt haben!
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

16. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele wünschst du dir am meisten?
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

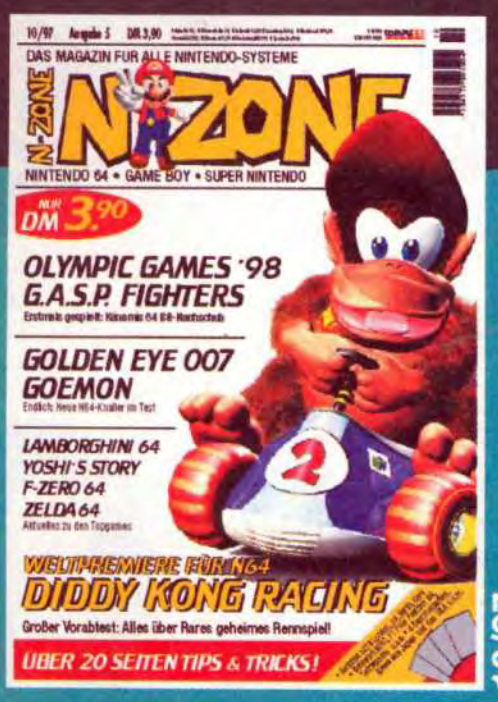
Name, Vorname _____
Telefonnummer _____
Straße_____ Wohnort_____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Verlag • N-ZONE • Kennwort Zeugnis 11• Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Wahl. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Angaben und Adresse werden gemäß des Datenschutzes getrennt voneinander archiviert.

08/97

09/97



10/97

NICHTS VERPASSEN!

Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
Computec Verlag, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❒ N-ZONE 08/97	zu DM 3.90	
❒ N-ZONE 09/97	zu DM 3.90	
❒ N-ZONE 10/97	zu DM 3.90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. *(für evtl. Rückfragen)*

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❒ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

❒ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

ISS64 auf gar keinen Fall entgehen lassen, es bietet auf alle Fälle überragenden Langzeitspaß. Die Langzeitmotivation dürfte bei Lylat Wars nicht so hoch sein, dafür hat es jedoch das brandneue Rumble Pak und einen durchaus interessanten Mehrspielermodus.

Marvin Rohn, 65553 Dietkirchen

64DD?

1. Wann kommt denn endlich das 64DD-Laufwerk für das Nintendo 64?

N-ZONE In Deutschland wird das mindestens noch ein Jahr dauern.

2. Wieviel kostet das 64DD-Laufwerk?

N-ZONE Für Deutschland gibt es noch keine offizielle Preisankündigung, wir denken jedoch, daß der Preis zwischen DM 199,- und DM 249,- liegen wird.

3. Wann komt Zelda 64DD, und wieviel wird es kosten?

N-ZONE In Europa wird das Spiel möglicherweise zeitgleich mit dem Laufwerk erscheinen.

Unbekannt, Unbekannt

DIVERSES

Meiner Meinung nach seid ihr eines der besten Videospielemagazine, weil ihr jedem Spiel kritisch entgegensteht und euch nicht von Werbung oder ähnlichem beeindrucken laßt. Am besten gefällt mir das Spielelexikon, die Leserbriefe, Angespielt und natürlich die Tests.

1. Warum kommt die versprochene Spielewelle so spät?

N-ZONE Gute Spiele brauchen ihre Zeit, insbesondere wenn man die 64 Bit-Fähigkeiten wirklich ausnutzen will.

2. Warum kommt das 64DD erst 1998 und nicht schon jetzt, da man somit doch viel mehr Gewinn erwirtschaften könnte?

N-ZONE Zum einen, weil es noch nicht genügend Software dafür gibt, zum anderen, weil nicht jeder bereit ist, jetzt schon wieder Geld auszugeben, nachdem er erst kürzlich die Konsole gekauft hat.

3. Werden Wirtschaftssimulationen wie Transport Tycoon, Constructor, Der Industrie Gigant oder Theme Park auf dem N64 erscheinen?

N-ZONE Nein, bislang ist nur Sim City 64 angekündigt.

4. Kommt Dungeon Keeper auf dem N64?

N-ZONE Nein.

5. Ein Fußballmanagerspiel wie Bundesliga Manager oder Anstoß 2 wäre auch ganz schön!

N-ZONE Stimmt, solche Spiele laufen aber nur in Deutschland und England gut!

6. Falls ihr einmal ein Poster bringen solltet, wird das dann eine Reduzierung der Seitenanzahl zur Folge haben?

N-ZONE Nein, wenn wir ein Poster bringen, dann nur, ohne die Seitanzahl zu reduzieren.

7. Wird es ein Nintendo-Quiz geben?

N-ZONE Vielleicht.

9. Wann wird Sonic Wings Assault in Deutschland erscheinen?

N-ZONE Bislang hat sich noch kein offizieller Vertrieb gefunden.

10. Kommt für das N64 spezielle Hardware für Flugsimulationen, beispielsweise ein Beschleunigungsknüppel?

N-ZONE So etwas haben wir bereits im Special in der Ausgabe 9 vorgestellt.

11. Gibt es wirklich keine Speichermöglichkeit für Lylat Wars?

N-ZONE Nein. Besuchte Planeten und Bestleistungen werden automatisch gespeichert.

12. Sind auf dem N64 reale Bilder möglich?

N-ZONE In Echtzeit berechnete Realgrafiken sind vielleicht einmal in zehn Jahren möglich.

13. Warum gibt es bei vielen Spielen den Nebeleffekt?

N-ZONE Da das N64 nicht so viele Polygone darstellen kann (diese dafür jedoch mit fantastischen Effekten ausstattet) und sehr viele Programmierer nicht erfahren sind, nutzt man häufig den Nebeleffekt.

14. Wird es ein Alien-Spiel geben?

N-ZONE Acclaim oder Fox haben bislang noch nichts angekündigt.

Christian Frey,66482 Zweibrücken

Die Geheimnisse der Spiele

CHEATS & CODES

Mace – The Dark Age heißt dieses Mal das Spiel, dem unser Hauptaugenmerk gilt. Auch wenn wir normalerweise Spiele mit mehr Tiefgang schätzen, zwischendurch muß doch immer wieder eine Runde Beat 'em Up eingelegt werden, oder? Und da unterscheiden sich unsere Redakteure in keinster Weise von euch. Zudem Kurzcheats zu Clayfighter 63 1/3, Extreme G und Top Gear Rally. Noch Fragen? Eigentlich sollten keine mehr offen sein! Viel Spaß! Michael Erlwein

MACE - THE DARK AGE (USA)

Große Köpfe
Für diesen originellen Modus mußt du nur im Zwei-Spieler-Modus mit dem Cursor auf die folgenden drei Charaktere gehen und dann jeweils den Startknopf betätigen: Ragnar, Al Rashid und Takeshi.

Micronaut-Modus
Ebenfalls recht witzig! Wähle Takeshi an, dann Start drücken, dann Al Rashid, Start, Ragnar, Start, Xiao Long, Start. Laßt euch überraschen...

Super Speed Grid Modus
Auch hier wie immer Charakter anwählen, Start usw.! Ichiro, Xiao Long, Koyasha.

Als Grendal spielen
Du mußt im Zwei-Spieler-Modus drei Kämpfe gewinnen. Dann gehst du zur Charakterauswahl und hältst Start, wenn du dich mit dem Cursor auf dem Executioner befindest. Nun sollte Grendal erscheinen. Nun hält man Start weiter gedrückt und wählt ihn dann mit B an.

Als Pojo spielen
Das ist schon etwas komplizierter. Zuerst muß man im Ein-Spieler-Modus Tarias „Execution" ausführen und dann weiterspielen (Continue). Dann geht man beim nächsten Kampf bei der Auswahl auf Taria, hält dann Start gedrückt und wählt Pojo (ist nun statt Taria zu sehen) mit der Quick-Taste aus.

Verschiedene Stages spielen
Im Zwei-Spieler-Modus lassen sich verschiedene Stages als Hintergrund für einen Kampf auswählen. Auch bei diesem Trick muß man bestimmte Kämpfer nacheinander anwählen und danach bei jedem Charakter Start drücken.

Machu Pichu:
Namira, Koyasha, Taria
Mini Golf-Kurs:
Koyasha, Mordus Kull, Takeshi
Burg:
Mordus Kull, Taria, Ragnar
SF Rush:
Xiao Long, Al Rashid, Koyasha
Grendals Stage:
Namira, Koyasha, Taria

Moves für Grendal, Hellknight, Sir Dregan und Pojo

H	Hinten
U	Unten
V	Vorne
O	Oben
S	Strong
K	Kick
A	Ausweichen
Q	Quick

Pojo
Kombinations-Start:
Keiner
Kombinationen:
Q, Q, S
S, S, Q

Spezialkombinationen
Chop: V + Q + S
Charge: H, V + Q

Spezial-Attacken
Egg Launch:
Springen und Q & S drücken
Explosion: Q + S + K
Jump Kick: VUH + S
Chicken Scratch: H, V + K
(gefolgt von 2 Kicks)

Profi-Kombinationen
(4-Hits) - Q, S, Q, Q + S + K

Execution:
V, V, K (nahe)

Grendal
Kombinations-Start:
Big Punch: H + S
Big Knee: H + K
Air Quick: Drücke während des Sprunges kurz vor dem Boden Q
Spezialkombinationen
Railroad Smash: V + Q + S
(kann man durch Q + 2x S fortsetzen)
Hand Sweep: V, U, H, S
(kann man durch S fortsetzen)
Fierce Hit: Q + S
Forearm Bash: H, V, Q
Smash Upper: V + Q + S
Trip and Hammer: VUH, S, S

Spezial-Attacken
Earthquake: Q + S + K
Uppercut: HUV, Q
Power Hit: H, V, S
Shoulder Ram: V, V, S
El Toro: H, Q + S, S

Profi-Kombinationen
(6 Hits):
Q, Q + S, Q + S, Q + S, VUH, S, S
(7 Hits):
H + K, K, H, V + Q, Q + S, Q + S, Q + S

Execution:
U, U, H, V, S (nahe)

Sir Dregan
Kombinations-Start
Deep Stab: Q + S
Air Quick: Drücke während des Sprunges kurz vor dem Boden Q

Kombinationen:
Q, Q, S
S, S, Q

Spezialkombinationen:
SpinSkin: S halten, loslassen
Shield Slam: H, V, S
Uppercut: V, U, V, S

Spezial-Attacken:
Spine Cruncher: S + K
Fly Kick: H, V, K
Shinsplitter: HUV, K
Head Ache: U, V, Q
Spin Shot (links): A + Q
(rechts): A + S
Block High, Go Low: VUH, Q
Block Low, Go High: VUH, S
Big Chop: V + Q + S

Profi-Kombinationen:
(10-Hits): S, S (halten), Q, (S loslassen) V, U, V + S
(10-Hits): S, S (halten), Q, (S loslassen) H, V, S
(10-Hits): (S halten),Q, Q, Q + A, (S loslassen)
(11-Hits): Q + S, S, S halten, Q, S loslassen, H, V, S

Execution:
VUH, QUV, K (nahe)

HellKnight

Kombinations-Start:
Air Quick:
Während des Sprunges Q kurz vor dem Boden drücken

Kombinationen:
S, S, Q K, S, S

Spezialkombinationen:
Tail Swipe:
U, V, Q (evtl. gefolgt von S)
Low Tail Swipe:
U, V, S (evtl. gefolgt von S)
Power Stab: H, V, S
Big Flick: Q + S
Big Kick: H, V, K
Stab 'n' Chop: HUV, S

Spezial-Attacken:
Hell Fire: H, V, Q
Two Chops: H, Q + S
Block High, Go Low: VUH, Q
Block Low, Go High: VUH, S
Anti-Crouch: V + Q + S
Reverse Sweep: H + K

Profi-Kombinationen:
(3-Hits): S, S, S + Q

Execution:
HUV, H, K (nahe)

CLAYFIGHTER 63 1/3 (USA)

Versteckte Charaktere

Bei der Charakterauswahl kann man sich folgende zwei neuen Kämpfer erschwindeln:

Mad Doctor
L-Taste gedrückt halten, B, C links, C oben, C rechts, C unten, A

Santa Clause
L-Taste gedrückt halten, A, C unten, C rechts, C oben, C links, B

Extreme G (USA)

Kamera-Cheat

Wenn man als Spielernamen „fisheye" eingibt, ändert sich die Kameraperspektive so, daß man glaubt, ganz weit weg zu stehen. Dadurch erhöht sich die Wirkung der Geschwindigkeit um ein Vielfaches.

JETZT N-ZONE AB

Dein Dankeschön: eine 256 K-Memory Card

Du willst deine Mario Kart 64-Rekord-Zeiten speichern oder die selbstgeschaffenen International Superstar Soccer 64-Teams deinen Freunden zeigen? Mit der 256 KByte-Memory Card von Blaze ist das kein Problem! Stecke die Memory Card einfach in die Rückseite des Controllers ein, und schon kannst Du deine Werke dauerhaft sichern! Die Memory Card 256 wird übrigens in einer von sechs verschiedenen Überraschungsfarben geliefert!

Anm.: Die Memory Card ist kein von Nintendo offiziell lizensiertes Produkt. Die offiziellen Nintendo-Produkte dieses Typs sind unter dem Namen Controller Pak erhältlich.

TOP GEAR RALLY (USA)

Bonus-Autos

Sobald man eine Saison gewonnen hat, bekommt man ein neues Auto spendiert. Insgesamt sind acht zusätzliche Autos im Spiel vorhanden.

Zu Beginn:
1. Lancia Delta
2. Escort Cosworth

Zweite Saison
3. Toyota Celica
4. Isuzu P

Dritte Saison
5. BMW M3
6. Toyota Supra

Vierte Saison
7. Nissan GTR
8. Ford RS 200

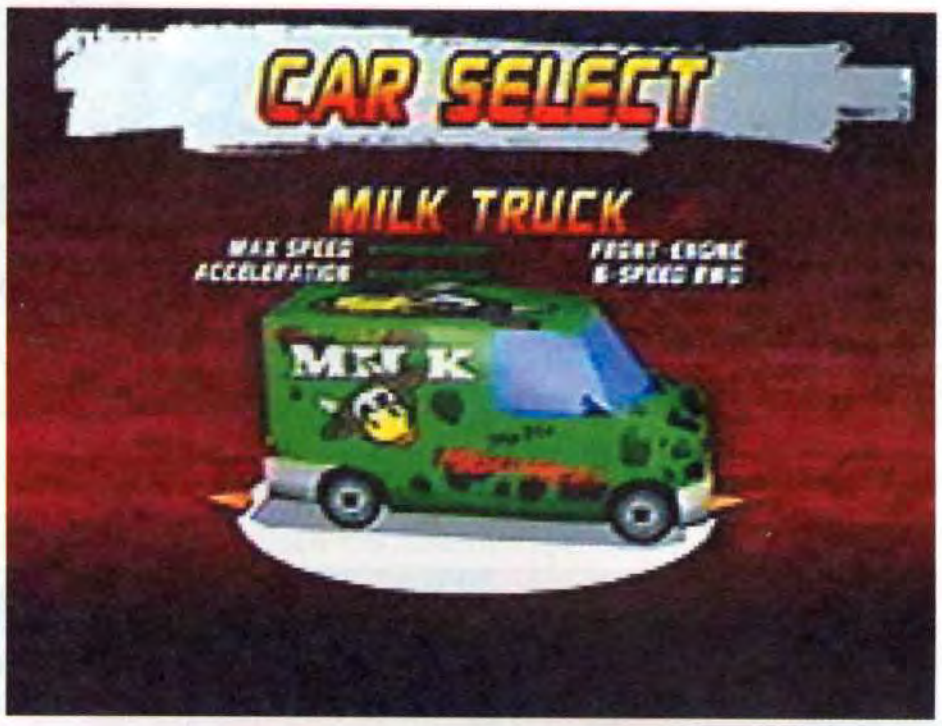
Fünfte Saison
9. Porsche

Spiegelverkehrte Saison
10. Milchlaster
11. Helm-Auto

Der Porsche ist dabei wirklich der allerschnellste Wagen. Da benötigt man schon einiges an fahrerischem Können.

Bonus-Strecke
Einen zusätzlichen Track bekommt ihr, wenn ihr alle sechs Runden als erster abschließt. Der Name:
Strip Mine Track

Credits-Cheat
Um einige Infos zu erhalten und einen ersten Blick auf die Strip Mine-Strecke werfen zu können, gehst du mit dem Cursor auf „Credits" im Optionsmenü und drückst dann L, C unten, R, C unten und Z.



Cupra Car
Wenn man alle sechs Runden inklusive Spring, Summer, Fall, Winter, Expert und Professional beendet hat, so bekommt man diesen neuen Wagen. Das Ding – ein Eiswürfel auf Rädern – fährt ziemlich schnell.

SHADOWS OF THE EMPIRE (D)

Wampa-Grunzen

Du mußt einen neuen Speicherplatz anwählen und als deinen Namen„R_Testers_ROCK" eingeben (_ steht für ein Leerzeichen). Sobald du dann in irgendeinem Menü bist, wirst du im Hintergrund andauernd Wampas grunzen hören. Ziemlich sinnlos, aber witzig!

ONNIEREN!

N-ZONE - das Magazin für alle Nintendo-Systeme - im Abo:

• N-ZONE prüft alle Spiele-Neuerscheinungen objektiv, kritisch und unabhängig • 4 starke Sammelkarten in jeder Ausgabe • Geniale Tips & Tricks zum Sammeln in jeder Ausgabe • Lieferung per Post frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag • Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhaltet Ihr zurück. • Ihr versäumt keine Ausgabe und erhaltet so ein lückenloses Sammelwerk.

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und dann ab damit an:
COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg

☒ **JA, ich möchte das N-ZONE Abo** für nur 43,- DM jährlich; (Ausland: 67,- DM jährlich, öS 348,-)
Als Dankeschön erhalte ich kostenlos eine 256 K-Memory Card von Blaze (Art.-Nr: 1132)

Die Prämie darf ich behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum 1. Unterschrift *(ggf. des Erziehungsberechtigten)*

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: ***COMPUTEC VERLAG GmbH &Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.*** *Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adreßänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.*

Datum 2.Unterschrift *(bestätigt Widerrufsbelehrung)*

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
❒ Gegen Rechnung
❒ Bequem per Bankeinzug (nicht im Ausland möglich)

Konto-Nr.

BLZ

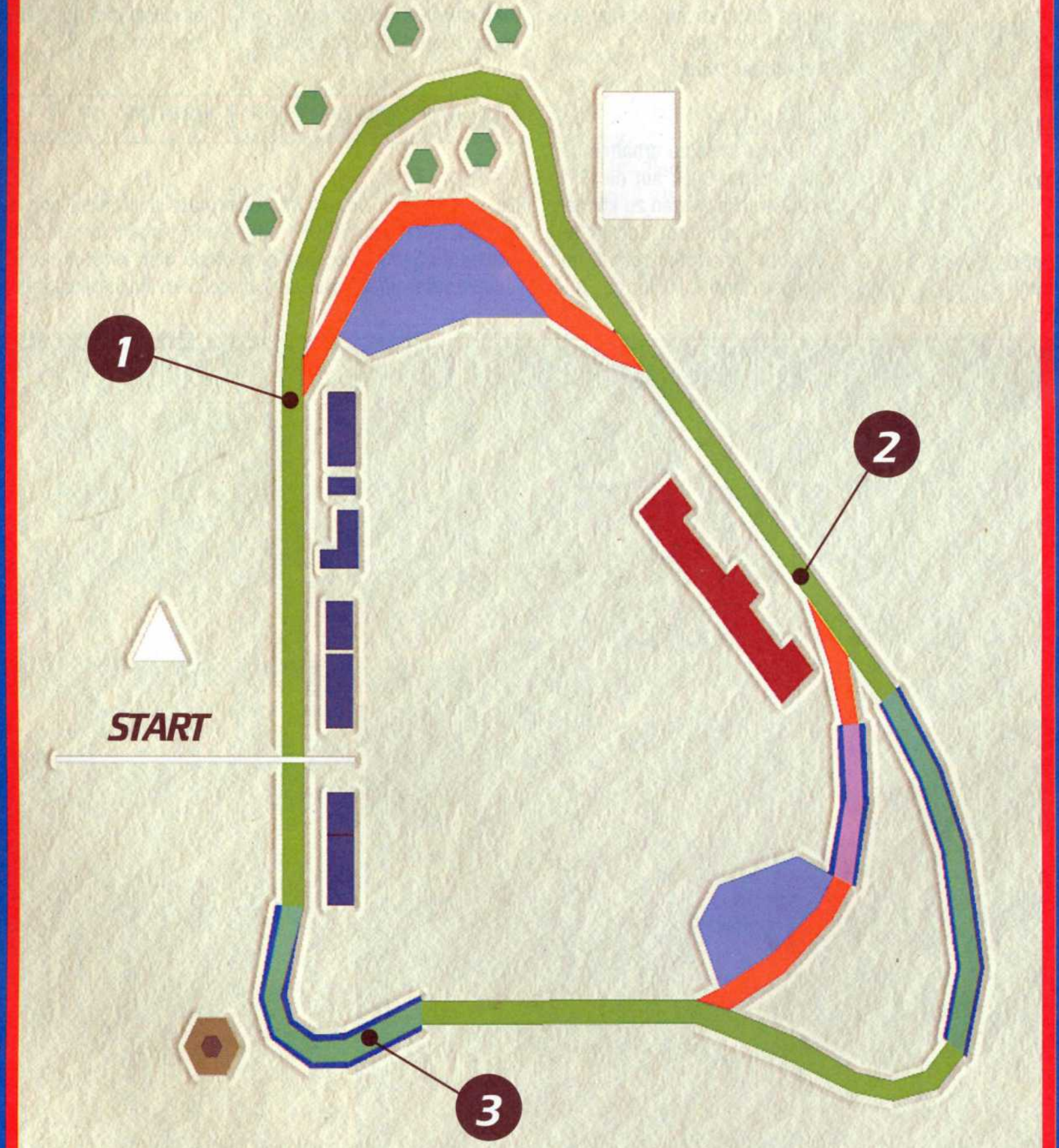
1010

ALLE STRECKEN

MRC

Endlich hat das N64 auch eine vernünftige Rallye-Simulation für ein oder zwei Spieler! Im Spiel gibt es Abkürzungen, schnellere Wege, und wir haben ein paar Tips, wie ihr leichter an das heißersehnte Gold herankommt. Dies alles auf den nächsten sechs Seiten, zusammen mit versteckten Autos und den Kursen im Spiegel-Modus, die ihr erreicht, wenn ihr... – ach, lest es doch selbst!

EASY: SEA SIDE



1 Gleich zu Beginn fährst du am besten links rüber und nimmst dann auch die linke Gabelung, um so den kürzesten und schnellsten Weg zu wählen. Nachdem du den Weg heruntergefahren bist, kommt eine scharfe Rechtskurve. Je nach den Einstellungen am Wagen kann man diese Kurve mit Vollgas nehmen. Ansonsten gehst du am Anfang der Kurve kurz vom Gas, und dann abwechselnd weiter kurz Gas geben und loslassen. So behältst du die Kontrolle über den Wagen. Wenn du bremst, dann wird der Wagen sicher hinten ausbrechen. Du kannst auch versuchen, die Kurven im Powerslide zu nehmen. Dazu benötigt man aber immens viel Fahrpraxis. Zudem riskiert man so natürlich immer, mit einer Seite der Fahrbahn zu kollidieren.
Gleich danach mußt du durch eine kleine Schikane hindurch. Dies solltest du auf dem direkten Weg versuchen und auch hier das Gaspedal nur immer wieder antippen, damit du die Kontrolle nicht verlierst. Dann kommst du wieder auf eine gute Piste und passierst den ersten Checkpoint.

2 Und schon kommt wieder eine Gabelung. Hier fährst du rechts auf eine sandige Fahrbahn. Hier sind wieder einige enge Kurven zu durchfahren. Bleibe aber ruhig und setze wieder das Gaspedal geschickt ein. Drehe das Auto immer mit weichen Bewegungen. Wenn du zu schnell einlenkst, bricht der Wagen hoffnungslos aus. Bist du dann wieder auf der richtigen Straße, so

kannst du Vollgas geben und durch den nächsten Checkpoint fahren.

3 Nun kommen wir zur ersten Kurve, in der du, egal welche Einstellungen du am Auto vorgenommen hast, langsamer werden mußt. Doch das bedeutet nicht automatisch, daß du bremsen mußt. Stattdessen läßt du das Gas los, wenn du bei den Warnsignalen (farbige Pfeile) ankommst. Dann schlägst du sanft ein und benutzt wieder die Gas-Weg-Gas-Geben-Methode. Bleibe dann außen in der Kurve und nimm die Linkskurve danach sehr eng, um so am besten bis zur Startlinie zu kommen.

Game EXPRESS

Game Express präsentiert:

Resident Evil Merchandise

Art.-Nr.	Artikel	Preis
90101	Original CWU Airforce Flight Jacket Größe L	149,- DM
90102	Original CWU Airforce Flight Jacket Größe XL	149,- DM
90103	Kapuzensweat mit Logo und Waffe Größe L	89,- DM
90104	Kapuzensweat mit Logo und Waffe Größe XL	89,- DM
90105	Shirt mit Aufdruck wie Kapuzensweat Gr. L	39,- DM
90106	Shirt mit Aufdruck wie Kapuzensweat Gr. XL	39,- DM
90107	Kragen-Shirt mit Jack und Jill Größe L	39,- DM
90108	Kragen-Shirt mit Jack und Jill Größe XL	39,- DM
90109	T-Shirt mit Jack und Jill Größe L	39,- DM
90110	T-Shirt mit Jack und Jill Größe XL	39,- DM
90111	CAP mit Resident Evil Logo	39,- DM

C & C Merchandise

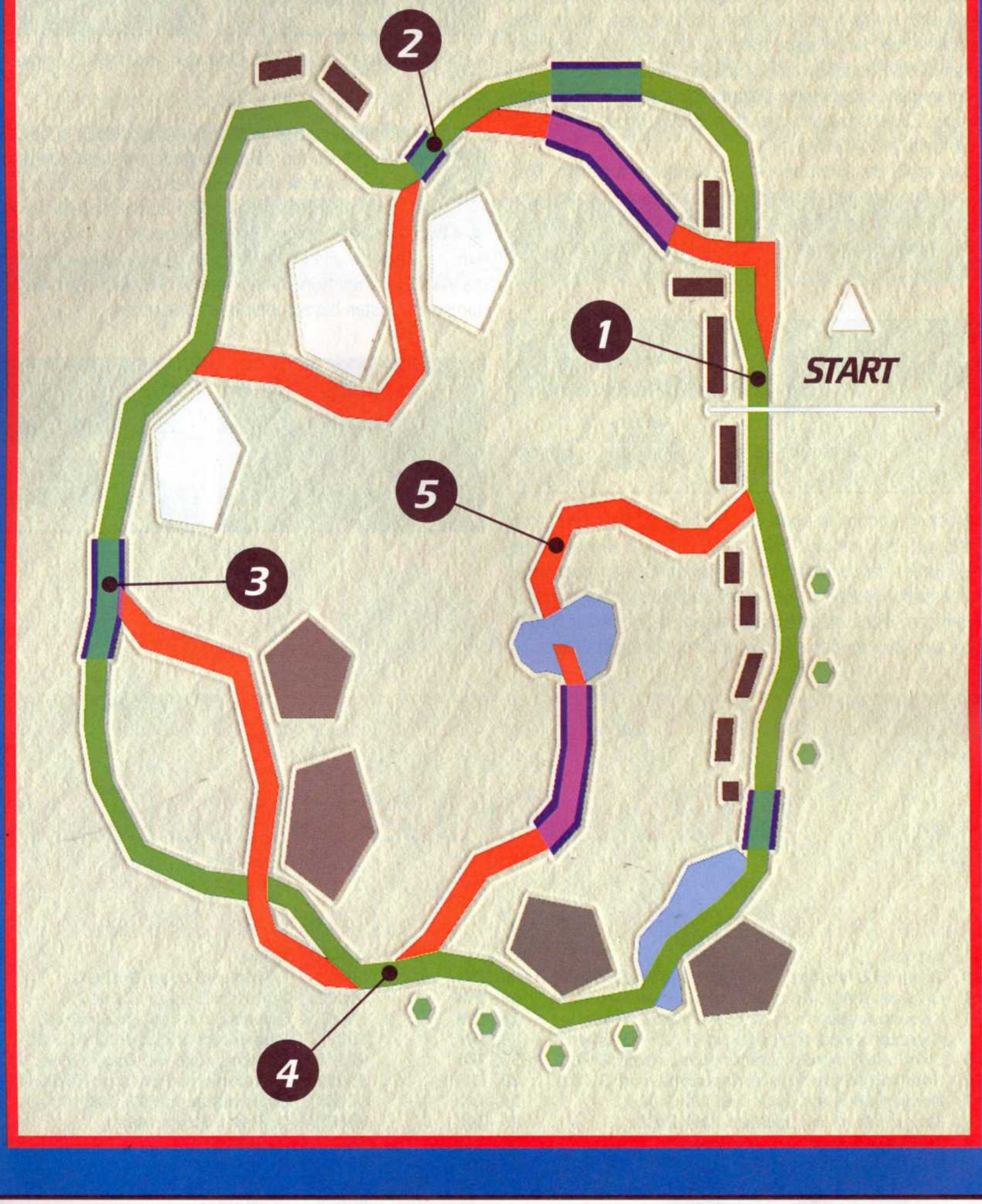
Art.-Nr.	Artikel	Preis
90001	T-Shirt mit Logo Größe L	34,90 DM
90002	T-Shirt mit Logo Größe XL	34,90 DM
90003	Sweatshirt mit Logo Größe L	69,00 DM
90004	Sweatshirt mit Logo Größe XL	69,00 DM
90005	Bomberjacke mit Logo Größe L	129,00 DM
90006	Bomberjacke mit Logo Größe XL	129,00 DM
90007	Strickmütze mit C&C-Stick	39,90 DM
90008	CAP wie Strickmütze	34,90 DM
90009	Aufnäher	14,90 DM
90010	Rucksack	69,00 DM
90011	Uhr mit Leuchtfunktion	99,00 DM
90012	CD-Holder	24,90 DM
90013	PIN COLLECTION mit 4 Pins	29,90 DM
90014	Mousepad C&C 2	9,90 DM
90019	Mousepad Soviet	9,90 DM
90020	Mousepad Allied	9,90 DM
90021	T-Shirt mit Logo Größe XXL	34,90 DM

Händleranfragen erwünscht!

Bei allen gutsortierten Fachhändlern oder bei
Game Express
Merchandise & More
Theodorstr. 42-54
22761 Hamburg
Tel. 040/57193333
Fax 040/57193335

Liefer- und Zahlungsbedingungen:
Alle Preise verstehen sich inklusive Mehrwertsteuer zzgl. Verpackungs- und Versandkosten.
Bei einem Bestellwert über 250,- DM erfolgt die Lieferung frei Haus.
Die Lieferung erfolgt per Nachnahme.
Die gelieferten Waren können von den Abbildungen abweichen.
Lieferung solange Vorrat reicht.
Bei Annahmeverweigerungen berechnen wir pauschal 20 DM.
Textilien auch bei Nichtgefallen vom Umtausch ausgeschlossen.
Versand nur in Deutschland.

MEDIUM: MOUNTAIN



TIPS ▪ TIPS ▪ TIPS ▪ TIPS ▪ TIPS ▪ TIPS ▪ TIPS ▪ TIPS ▪ TIPS ▪ TIPS ▪ TIPS ▪ TIPS ▪

Der Start ist wahrscheinlich die wichtigste Stelle im Rennen. Nutze hier gleich den zur Verfügung stehenden „Boost". Das geht folgendermaßen: Wenn am Start von „3" heruntergezählt wird, dann solltest du die Drehzahl weit oben halten, ohne aber in den roten Bereich zu kommen. Wenn der Sprecher von „1" auf „GO" wechselt, dann gehst du voll aufs Gas und hältst es auch gedrückt. Dies benötigt zwar Übung, aber man startet dafür mit ca. 100 km/h.

Unsere Spieltips basieren auf dem „Championship"-Modus, und wir gehen davon aus, daß du den „Galient"-Wagen nimmst. Stellst du ihn so wie auf dem Bild ein, so hast du eine ausgewogene Mischung aus Straßenlage und Geschwindigkeit. So kannst du dich mehr auf den Sieg als auf das Halten des Wagens konzentrieren.

1 Wieder gibt es gleich nach dem Start eine Gabelung. Fahre rechts und versuche, durch das Fahren über Gras und durch den kleinen Tunnel die Strecke etwas ungefährlicher zu machen. Auf Gras mußt du vorsichtig lenken. Gehst du zu hart ran, so verlierst du schnell die Kontrolle.

4 Nun geht es über eine Brücke, dann durch eine scharfe Linkskurve, durch den Checkpoint und an einer neuen Gabelung weiter nach links. Dann kommt ein Tunnel, der nach links führt. Gehe bei der Markierung (die bunten Pfeile) vom Gas und versuche, möglichst eng innen am Tunnel zu bleiben. Als nächstes folgt eine Eisfläche, die du möglichst gerade durchfahren solltest. Lenke möglichst erst dann wieder, wenn du auf der normalen Fahrbahn bist.

2 Nach dem Tunnel kommt dann eine weitere Gabelung. Hier am besten links auf die Schneestrecke. Nun mußt du versuchen, immer in der Mitte der Fahrbahn zu bleiben, da du hier einen griffigen Untergrund hast und nicht so leicht in die Fahrbahnbegrenzung rutschen kannst. Die Rechtskurve auf halbem Weg durch den Schnee ist ziemlich scharf. Schlage vorsichtig ein und beschleunige nicht! Die Kurve nimmst du weit außen. Achte dabei aber auf dein Tempo und vermeide Kollisionen. Gleich nach der Kurve solltest du in die Mitte fahren und Gas geben, bis du wieder auf die geteerte Fahrbahn kommst.

5 Nach dieser Eisfläche kommt eine Haarnadelkurve. Diese kann man nur mit Vollgas nehmen, wenn man sie innen anfährt. Wenn du aber merkst, daß dein Heck ausbricht, dann gehe ganz kurz vom Gas und beschleunige dann gleich wieder in die nächste Kurve, die du ebenfalls mit Hilfe dieser Methode durchfahren kannst. Denke daran: Immer das Gas kurz und schnell betätigen, um die Geschwindigkeit und die Kontrolle halten zu können. Wenn du dies immer beachtest, so kommst du ohne Probleme durchs Ziel und bist auch schon in der nächsten Runde.

3 Und schon wieder mußt du dich an einer Gabelung für eine Richtung entscheiden. Hier fährst du nach links und dann den Weg nach oben bis zu einer scharfen Rechtskurve. Bleibe hier möglichst weit innen, da der Untergrund sehr unterschiedlicher Art ist. So kannst du zudem den kürzesten Weg nehmen und deine Geschwindigkeit einigermaßen halten. Diese Kurve kannst du durchaus fahren, ohne langsamer werden zu müssen. Doch wenn du aus der Kurve kommst, so solltest du das Gas kurz loslassen, damit das Heck nicht allzu stark ausschert.

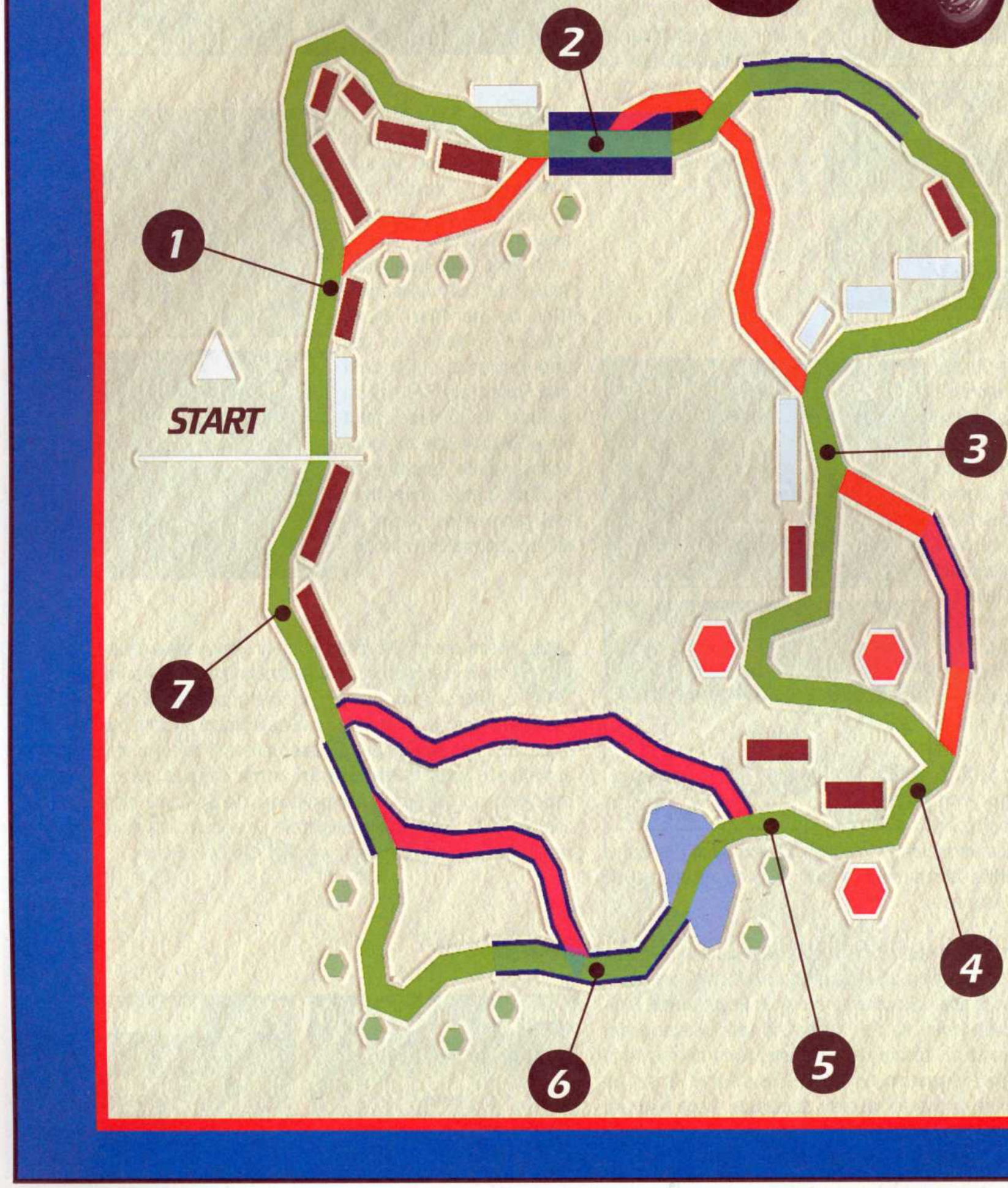
TIPS ▪ TIPS ▪ TIPS ▪ TIPS ▪ TIPS ▪ TIPS ▪ TIPS ▪ TIPS ▪ TIPS ▪ TIPS ▪ TIPS ▪ TIPS ▪

Um den „Match Race“-Modus aktivieren zu können, mußt du

bei allen Schwierigkeitsgraden im „Championship“-Modus erster werden. Sind alle Kurse auch im „Match Race“ gewonnen worden, so bekommst du das erste der beiden versteckten Autos. Wenn du auch diesen Fahrer besiegst, so kannst du gegen den letzten Gegner antreten. Besiegst du auch ihn, so kannst du mit seinem Auto fahren und hast den „Match Race-Modus geschafft.

Nachdem du die beiden geheimen Gegner im „Match Race“ besiegst hast, wird zusätzlich noch der „Spiegel-Modus“ aktiviert.

HARD: DOWN TOWN



TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS •

Im „Time Trial"-Modus kannst du gegen ein Geister-Auto fahren, sobald du auf jedem Kurs die schnellste Rundenzeit gefahren bist. Es wäre allerdings ein Fehler, zu denken, daß man es leichter hat, wenn man die Kurven langsamer anfährt. Doch durch eine höhere Geschwindigkeit kannst du mehr Haftung mit deinem Wagen erreichen, denn wenn du aus einer Kurve langsam herauskommst, dann solltest du nicht aufs Gas gehen, weil dir sonst die Reifen durchdrehen. Und das endet dann meist mit einem kleinen Unfall.

1 Wie ihr euch sicher denken könnt, ist die harte Strecke auch die schwerste. Doch der Unterschied ist nicht so immens groß! Denn auch wenn die Kurven sehr gefährlich aussehen, so kannst du trotzdem – ohne bremsen zu müssen – durch den Kurs kommen. Nach dem Start fährst du an der Gabelung rechts und dort den Hang hinab. Die nächste Kurve ist ein gutes Beispiel dafür, wie man alle folgenden Kurven angehen sollte. Wenn du an die Kurve kommst und einschlägst, dann läßt du den Gas-Button kurz los. So „gleitest" du um die Kurve und kannst beim Herausfahren wieder Gas geben. Schlage nicht zu hart ein, sondern versuche immer, die Linie zu halten. Gleich danach kommt noch eine Kurve, die man von links aggressiv und mit hoher Geschwindigkeit fahren kann. Und gleich danach kommt eine scharfe Rechtskurve, die man so wie die erste Kurve fahren sollte. Nachdem du hier sicher durch bist, geht es wieder ein Stück auf sicherer Teerstrecke weiter.

2 Wenn du von der vorangegangenen Kurve wieder gerade auf der Spur bist, so nimmst du die Gabelung links auf eine unterirdische Strecke. Auch wenn dies die engste Stelle mit hohen Wänden ist, so kann man hier mit ein wenig Übung doch einiges an Zeit gutmachen. Die schlimmste Stelle ist auf halbem Weg nach unten an einer Rechtskurve. Benutze die gleiche Technik wie am Anfang dieser Strecke und gehe von Gas, bis du durch das schwerste Stück durch bist, um dann wieder Gas zu geben. So müßtest du Kollisionen mit den Wänden vermeiden können. Nach einer kleinen Holzbrücke kommt eine Linkskurve, über die du wieder nach oben kommst. Konzentriere dich darauf, möglichst nie die Wand zu berühren, da dies sehr viel Zeit kostet.

3 Als nächstes kommst du aus dem Tunnel heraus und über einen kleinen Sprung zu einer neuen Gabelung, an der du links in den Tunnel abbiegst. Hier kannst du die meiste Zeit Gas geben. Nur die nicht so versierten Fahrer sollten ab und zu vom Gas gehen, wenn sie die Kontrolle über den Wagen verlieren. Schon nach kurzer Zeit bist du heraus und wieder auf der Straße.

4 Gleich danach kommt eine scharfe Rechtskurve. Hier mußt du mit der gewohnten Vorsicht hindurch und dann über die gewundene Fahrbahn eine Steigung hoch.

5 Oben an dieser Steigung ist bei der scharfen Linkskurve eine Abkürzung. Gleich hinter dem „One Way"-Schild (Einbahnstraße) steht ein Baum, links befindet sich ein Zaun, und zwischen den beiden ist eine Lücke. Ohne vom Gas zu gehen, kannst du hier und durch den Wasserfall dahinter hindurch. Dann kommt eine geschwungene Strecke und ein kleines Stück Straße, das bis zum letzten Teil der „normalen" Fahrbahn führt. Mit dieser Abkürzung hast du gegen den Computer wohl die besten Chancen.

6 Solltest du die Abkürzung aber verpaßt haben, so willst du sicher wissen, wie man sonst noch wichtige Sekunden sparen kann. Nach dem Hügel und dem „One Way"-Schild führt die Strecke in einen Tunnel. Dort siehst du gleich ein Schild, das dir den Weg nach links oder rechts weist. Fahre rechts, denn dies ist der kürzeste Weg. Dabei mußt du schon vorher etwas rechts fahren, damit du die Stelle nicht verpaßt. Da du aber bei diesem Weg manchmal dummerweise fast stoppen mußt, um nicht von der Strecke abzukommen, wäre es schon besser, wenn du gleich die Abkürzung durch den Wasserfall nehmen würdest.

7 Das letzte Stück geht abwärts durch eine Stadt und eine schmutzige Fahrbahn entlang. Achte dabei auf das große Geschwindigkeits-Schild, damit du weißt, wann die Kurve beginnt und du reagieren mußt. Immer kurz vom Gas, durch die Kurve, und am Ende wieder beschleunigen. Auf diese Weise müßtest du auch hier als Sieger hervorgehen.

Alle Levels gelöst

GOLDEN EYE 007

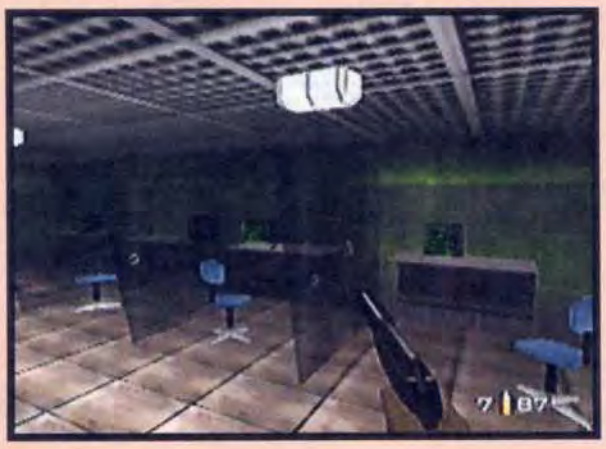
GoldenEye 007, das überraschenderweise im europäischen Ausland schon Mitte Oktober erschien, ist mehr als ein exzellentes Game, es übertrifft sogar Turok! Der Schwierigkeitsgrad ist teilweise ganz schön knackig, und deshalb haben wir uns entschlossen, euch mit einer Komplettlösung zu allen Missionen des Spiels ein wenig unter die Arme zu greifen.

Mission 1: Arkangelsk - Teil 1: The Dam

PRIMÄRZIELE

Alle Alarmanlagen ausschalten	-	Schwer
Verstecktes Modem installieren	-	Mittel/Schwer
Daten-Backup abfangen	-	Schwer
Bungee-Sprung von der Plattform	-	Leicht/Mittel/Schwer

Ganz am Anfang hast du nur eine schallgedämpfte PP7-Gun. Erledige damit den ersten Wächter neben dem Startpunkt und hol dir seine KF7 Automatik-Rifle. Wenn du sie benutzt, solltest du einzelne Schüsse abfeuern und keine Salven, damit du nicht zuviel Lärm machst. Schalte so die Wachen im ersten Wachturm bzw. in dessen Nähe aus. Klettere den Wachturm hoch und besorge dir dort die Sniper-Rifle mit ihrem hervorragenden Zoom. Damit kannst du Wachen aus wesentlich sichererer Entfernung angreifen. Begib dich in den nächsten Abschnitt mit dem zweiten Wachturm und schalte dort vorsichtig die Wachen aus – schieße auf alle Kisten, damit die Extramunition zum Vorschein kommt. Öffne die große Tür links in diesem Bereich und anschließend die zweite Tür. Nun mußt du schnell handeln, denn die Wachen versuchen, den Alarm am anderen Ende bei dem Metalltor zu aktivieren. Zerstöre die Alarmanlage und marschiere durch das Tor zu den Kisten auf der rechten Seite. Hier findest du die gegnerische Satellitenverbindung. In deinem Inventar trägst du ein Modem mit dir herum. Wähle es an und schieße es auf die Satellitenverbindung, um das erste Missionsziel zu erfüllen. Anschließend schießt du auf das Vorhängeschloß am nächsten Metalltor und gehst durch die drei Zugänge zum Damm. In jedem findest du eine Alarmanlage. Wenn du sie zerstörst, hast du ein weiteres Missionsziel erreicht. Gehe im am weitesten entfernten Eingang die Stufen hinunter und taste dich vorsichtig durch den Damm. Unterwegs erledigst du die immer wieder auftauchenden Wachen. Am Ende des Damms gelangst du in einen Computerraum mit dem Hauptrechner. Gehe darauf zu und aktiviere ihn, um das Daten-Backup abzufangen. Nun begibst du dich so schnell wie möglich wieder an die Oberfläche des Dammes und benutzt auf etwa halbem Wege die Stufen. Verlasse einfach den Damm, um die letzte Aufgabe und damit den gesamten Level zu beenden.



Mission 1: Arkangelsk - Teil 2: Facility

PRIMÄRZIELE

Verschaffe dir Zugang zum Labor	-	Leicht/Mittel/Schwer
Kontaktiere den Doppelagenten	-	Mittel/Schwer
Begegnung mit 006	-	Leicht/Mittel/Schwer
Alle Tanks im Flaschenraum zerstören	-	Leicht/Mittel/Schwer
Schaden unter den Wissenschaftlern so gering wie möglich halten	-	Leicht/Mittel/Schwer

Zuerst mußt du die Gänge am Fuß der Treppe untersuchen, um von einem der Wächter die Keycard B zu erhalten. Benutze sie anschließend, um den Zeitschalt-Öffnungsmechanismus für die Türen des Computerraums zu aktivieren. Betrete den linken Raum und gehe zu den Stufen, um Dr. Doak zu treffen. Er gibt dir einen Tür-Decoder, den du später noch gut gebrauchen kannst. Nun setzt du deinen Weg durch die nächsten Sicherheitstüren fort, bis du 006 triffst. In dem Raum befinden sich auch die Tanks mit den Chemikalien. Befestige schnell an jedem der vorderen Tanks die Minen, insgesamt fünf an der Zahl. Wenn du und 006 weit genug weg seid, aktivierst du die Minen, um die letzte Mission zu beenden. Danach verlierst du keine Zeit und läufst zu dem Fließband in der Ecke des Raums, um zu entkommen. Dieser Level ist relativ linear, und es sollte nicht allzulange dauern, bis man mit ihm zurechtkommt. Gehe einfach taktisch vor und schieße mit der schallgedämpften Waffe, um nicht die Aufmerksamkeit der restlichen Wachen auf dich zu ziehen.

Mission 1: Arkangelsk - Teil 3: Runway

PRIMÄRZIELE

Zündschlüssel für Flugzeug finden	-	Leicht/Mittel/Schwer
Missile-Batterie zerstören	-	Mittel/Schwer
Flucht im Flugzeug	-	Leicht/Mittel/Schwer
Schwere Geschützstellungen zerstören	-	Schwer

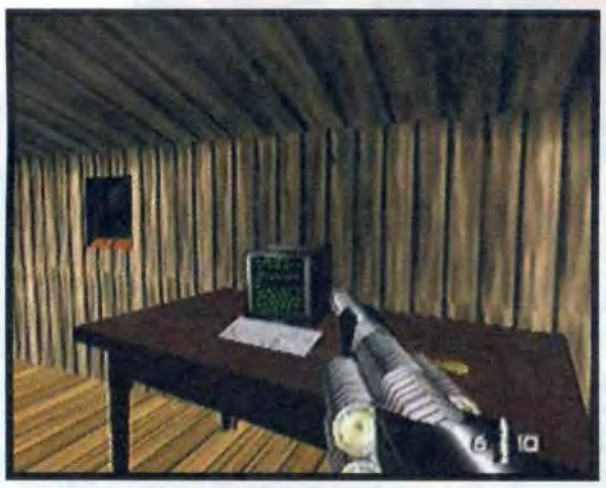
Vom Start aus verläßt du das Lager und betrittst die Kabine auf der linken Seite. Dort findest du den Zündschlüssel für das Flugzeug. Anschließend läufst du auf die andere Seite der Startbahn in den Bereich hinter dem Lager, in dem du begonnen hast. Du stößt hier auf einen Tank. Klettere hinauf und drücke B, um hineinzukommen. Nun hast du Extra-Feuerkraft für die Tank-Missiles. Setze sie ein, um die Geschützstellungen in der Mitte und am Ende der Startbahn zu vernichten. Zerstöre auch die Missile-Batterie in der Nähe des Flugzeugs, aber achte dabei darauf, daß du nicht dein Fluchtvehikel mit in die Luft jagst. Klettere schnell wieder aus dem Tank heraus und begib dich an Bord des Flugzeugs, um die Mission zu beenden.

Du mußt den Tank nicht ständig einsetzen, denn mit ihm kann man schlecht zielen, aber er ist schneller und bietet die zusätzliche Möglichkeit, die Gegner auszuschalten, die sich dir in den Weg stellen.

Mission 2: Severnaya - Teil 1: Surface

PRIMÄRZIELE

Kommunikations-Radarschüssel ausschalten	-	Leicht/Mittel/Schwer
Sicherheitsschlüssel ergattern	-	Mittel/Schwer
Baupläne stehlen	-	Mittel/Schwer
Basis über dem Belüftungsturm betreten	-	Leicht/Mittel/Schwer



Benutze am Anfang die Sniper-Rifle, um die Wachen aus der Entfernung auszuschalten. Folge der Straße und nimm die erste Abzweigung rechts zu einer Hütte mit Waffen. Kehre auf die Straße zurück und setze deinen Weg fort, indem du dich an dem Radargebäude orientierst. Wenn du den Radar erreichst, wendest du dich nach rechts und betrittst die am weitesten entfernte Hütte. Dort triffst du mit einem Militärvertreter zusammen. Besiege ihn und nimm den Schlüssel mit, den er fallen läßt. Außerdem findest du hier noch einen Granatenwerfer. Kehre zum Anfangspunkt zurück und betrete die erste Hütte zu Deiner Linken, die zuvor verschlossen war. Darin findest du den Sicherheitsschlüssel. Laufe wieder zum Radargebäude und begib dich in den Computerraum. Mit einem Druck auf B schaltest du die Kommunikations-Schüssel ab. Verlasse das Radar-Gebäude und wende dich links einer Gruppe von zwei Hütten zu. Betrete die linke Hüte, in der der Safe steht, und hole dir die Pläne. Um zu entkommen, begibst du dich zu dem Lüftungsschacht direkt vor dir und links vom Radar. Klettere den Lüftungsschacht nach oben und zerschieße die vier Vorhängeschlösser oben, damit das Gitter herabfällt. Springe durch das Loch, um die Mission zu beenden.

Mission 2: Severnaya - Teil 2: Bunker

PRIMÄRZIELE

Sämtliche Überwachungsgeräte lahmlegen	-	Mittel/Schwer
GoldenEye-Schlüssel kopieren und Original zurücklassen	-	Leicht/Mittel/Schwer
Personal dazu bringen, den Computer zu aktivieren	-	Schwer
Daten vom Computer herunterladen	-	Schwer
Haupt-Videoscreen photographieren	-	Leicht/Mittel/Schwer

In diesem Level mußt du schnell und mit deiner Munition sparsam sein. Zerstöre alle Kameras und schieße durch die Fenster, um Begegnungen mit Widersachern zu vermeiden. Begib dich zur Haupthöhle und dort zu Boris, sammle den GoldenEye-Schlüssel neben ihm ein, drehe dich um und photographiere die Karte auf der großen Leinwand. Benutze den Schlüssel-Analysierer, um den GoldenEye-Schlüssel zu kopieren, und werfe das Original weg. Folge Boris zum Airframe-Raum und setze deinen Datendieb ein, damit er die Daten herunterlädt, nachdem Boris das Paßwort eingegeben hat. Zur Flucht benutzt du die Tür am anderen Ende der Höhle.

Mission 3: Kirghizstan - Teil 1: Launch Silo

PRIMÄRZIELE

Bomben in Treibstoffräumen legen	-	Schwer
Satelliten photographieren	-	Leicht/Mittel/Schwer
Telemetrische Daten erfassen	-	Mittel/Schwer
Satelliten-Stromkreis erbeuten	-	Mittel/Schwer
Möglichst viele Wissenschaftler am Leben erhalten	-	Leicht/Mittel/Schwer

Im Grunde kannst du hier nur einen einzigen Weg einschlagen – die paar Sackgassen sollen dich nur verwirren. Arbeite dich vorwärts und benutze Stealth, wenn du den Gegner attackierst. Untersuche jeden Raum gründlich, denn er könnte Schaltkreise enthalten. Im dritten Raum findest du die DAT-Karte, mit der du dann ein Missionsziel erreicht hast. Für einige Räume brauchst du Keycards, um hinauszukommen – man findet sie auf oder neben den Wissenschaftlern. Wenn dir Fässer den Weg blockieren, sind immer Wächter in der Nähe. Schieße auf die Fässer, damit sie explodieren und gleich eine Anzahl Gegner mit in die Luft jagen. Im vierten Raum stößt du auf den Satelliten, den man schwer übersehen kann. Er hat eine blaue Verkleidung – photographiere ihn, um ein weiteres Missionsziel zu erfüllen. Kurz darauf triffst du dich mit Ourumov – laufe auf ihn zu, sonst besiegt er dich schnell. Folge ihm in den Haupt-Treibstoffraum mit den Computern, lege die Plastikbombe und flüchte mit dem nahegelegenen Aufzug.

Mission 4: Monte Carlo - Teil 1: Frigate

PRIMÄRZIELE

Geiseln retten	-	Leicht/Mittel/Schwer
Bombe auf Brücke entschärfen	-	Mittel/Schwer
Bombe im Maschinenraum entschärfen	-	Mittel/Schwer
Peilsender am Helikopter anbringen	-	Leicht/Mittel/Schwer

In diesem Level mußt du mit deinen Schüssen schnell und akkurat sein, denn es gilt, Geiseln zu befreien. Man findet sie auf dem ganzen Schiff, taste dich also vorsichtig voran und platze nicht in Räume hinein, sonst zwingst du vielleicht einen Geiselnehmer, sein Opfer zu erschießen. Öffne stattdessen die Türen und schau schnell, ob sich Wachen in den Räumen befinden, die mit ihren Waffen auf Gefangene zielen. Ist dies der Fall, schießt du ein- oder zweimal, um den Wächter zu erledigen. Einige Male hast du es mit mehreren Wächtern zu tun, sei also schnell. Setze die Phantom-Gun ein, sobald du sie eingesammelt hast, denn sie ermöglicht dir sehr genaue Schüsse.

Auf einem Computer auf der Brücke des Schiffes findest du eine Bombe, die du mit deinem Bombenzerstörer unschädlich machst. Wenn du im Maschinenraum auf eine weitere Bombe stößt, gehst du genauso vor. Halte den Diffuser bereit, bevor du dich den Bomben näherst, und benutze ein Zielfernrohr, um hineinzuzoomen und die Bomben aufzuspüren. Das letzte Missionsziel ist relativ einfach: Begib dich am Heck des Schiffs zum Helikopter und bringe an ihm den Peilsender an. Sobald alle Aufgaben erledigt sind, kehrst du zu dem kleinen Boot zurück, mit dem du gekommen bist.

Mission 5: Severnaya - Teil 1: Surface

PRIMARZIELE

Mache alle Überwachungsvorrichtungen unschädlich	- Schwer
Zerstöre Kommunikations-Flugzeug	- Leicht/Mittel/Schwer
Spetnaz Support-Flugzeug ausschalten	- Mittel/Schwer
Verschaffe dir Zugang zum Bunker	- Leicht/Mittel/Schwer

In dieser Mission wirst du in das dir aus dem ersten Teil von Mission 2 bekannte Gebiet zurückversetzt – du müßtest dich in dieser Gegend also bereits auskennen. Es ist jetzt ein wenig dunkler und nicht ganz einfach, den Ort wiederzuerkennen – vom Startpunkt aus arbeitest du dich auf der Hauptstraße nach vorne und nimmst anschließend die dritte Abzweigung rechts. Gehe bis zum Ende weiter und zerstöre die Kamera, die du dort auf der Hütte siehst. Innen besiegst du die Besatzung und holst dir den Schlüssel zum Kommunikationsraum. Kehre auf die Hauptstraße zurück und begib dich zu dem Satelliten-Gebäude. Zerstöre dort die Computerkonsole und die Kamera. Gehe nun in den Komplex, in dem du im ersten Teil der zweiten Mission den Safe vorgefunden hast. In einem der Gebäude gilt es wieder, eine Kamera zu zerstören. Setze deinen Weg zu dem zweiten Komplex fort, wo sich wieder eine Kamera befindet. Hier mußt du viel Schaden einstecken, sei also darauf vorbereitet. Anschließend marschierst du weiter bis ans Ende der Hauptstraße, wo ein Hubschrauber wartet. Bringe deine Mine an und gehe ein paar Schritte zurück, um das Feuerwerk aus sicherer Entfernung zu beobachten. Verlasse das Gebiet, indem du den Bunker betrittst.

Mission 5: Severnaya - Teil 2: Bunker

PRIMÄRZIELE

Besatzungs-/Opferlisten vergleichen	- Mittel/Schwer
CCTV-Band retten	- Leicht/Mittel/Schwer
Alle Sicherheitskameras deaktivieren	- Mittel/Schwer
GoldenEye-Handbuch an dich bringen	- Schwer
Flucht mit Natalya	- Leicht/Mittel/Schwer

Auch dieser Level spielt sich in vertrauter Umgebung ab, doch sind die Aufgaben diesmal ganz anders. Zunächst mußt du dich aus einer Zelle befreien – wähle hierzu in deinem Inventory die magnetische Uhr an und richte den Blick auf die Kiste an der gegenüberliegenden Wand. Aktiviere die Uhr und sammle die Zellenschlüssel ein. Wenn sich der Wachmann in der Nähe aufhält, verläßt du deine Zelle und streckst ihn mit ein paar Karateschlägen nieder. Vergiß nicht, seine Waffe mitzunehmen. Du mußt Natalya befreien, aber es empfiehlt sich, dies erst ganz am Schluß zu erledigen, damit sie nicht erschossen wird. Blicke stattdessen durch das Fenster der Tür am Ende und erschieße alle drei Wachen, die daran vorbeigehen – vorzugsweise mit je einem Schuß in den Kopf, so daß du kein Aufsehen erregst. In den schwierigeren Levels mußt du außerdem vor den Kameras und den Selbstschußanlagen auf der Hut sein. Benutze das Zielfernrohr deiner Waffe und luge um die Ecken herum. Die tückischste Kamera befindet sich ganz oben an der Wand des Raums, in dem du den zweiten Teil der zweiten Mission begonnen hast. Daneben liegt der Raum, in dem sich das CCTV-Band verbirgt. Öffne die Tür, gehe in die Knie und ziele nach oben, um die Sache schnell hinter dich zu bringen. Den Rest der Missionziele erfüllst du, indem du alle Räume im Level durchsuchst. Den Schlüssel zum Safe findest du an der Stelle, an der Boris im zweiten Teil der zweiten Mission die Mainframes bearbeitete. Schieße auf die Wache und die Kamera in diesem Raum – der Schlüssel befindet sich in der Nähe des Wächters. Der Safe steht in einem Raum nahe deiner Zelle, und in ihm wartet das GoldenEye-Handbuch auf dich. Nachdem du all das erledigt hast, befreist du Natalya und machst dich auf dem selben Weg davon wie schon im zweiten Teil der zweiten Mission vom Höhlenraum aus.

Mission 6: St Petersburg - Teil 1: Statue Park

PRIMÄRZIELE

Valentin kontaktieren	- Leicht/Mittel/Schwer
Janus gegenübertreten und die Maske abnehmen	- Leicht/Mittel/Schwer
Hubschrauber ausfindig machen	- Leicht/Mittel/Schwer
Natalya retten	- Leicht/Mittel/Schwer
Flugrecorder finden	- Leicht/Mittel/Schwer

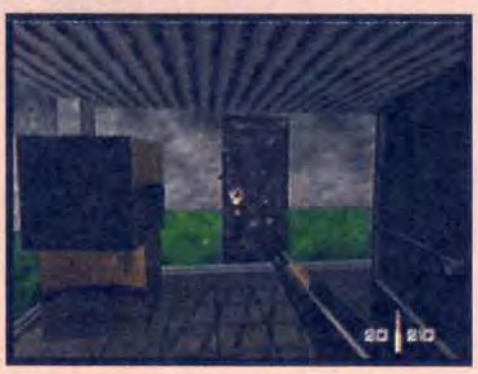
Orientiere dich am linken äußeren Zaun des Parks, damit du dich nicht verläufst. Bald kommst du an einem silbernen und an einem roten Container vorbei. In letzterem triffst du Valentin – sprich mit ihm, um das erste Missionsziel zu beenden. Gehe an der linken Begrenzung entlang weiter, bis du zu einer Statue kommst. Warte dort auf Janus – er wird dich bitten, deine Waffen wegzustecken. Folge seinem Wunsch, wenn du die Mission nicht vorzeitig beenden willst. Anschließend mußt du dir den Weg zurück zum Helikopter bahnen, der direkt neben dem Startpunkt des Levels steht. Folge wieder dem Zaun, um zu ihm zu gelangen. Beim Hubschrauber triffst du Natalya – geleite sie zum Parktor, anschließend explodiert der Hubschrauber. Lasse Natalya am Parktor zurück und gehe den Hügel hinunter, um den Flug-Recorder zu finden. Normalerweise liegt er am Fuß des Hügels zwischen den ersten Ruinen. Der letzte Abschnitt ist wahrscheinlich der abgefahrenste im ganzen Spiel: Wenn du zu Natalya am Parktor zurückkehrst, ist sie von feindlichen Wachen umstellt. Dein Instinkt sagt dir, das Feuer zu eröffnen – TU ES NICHT! Stecke deine Waffe weg und laufe auf die Wachen zu, um dich festnehmen zu lassen. Durchschreite das Tor und beende den Level.

Mission 6: St Petersburg - Teil 2: Military Archives

PRIMÄRZIELE

Flucht aus dem Verhör-Raum	-	Leicht/Mittel/Schwer
Natalya finden	-	Leicht/Mittel/Schwer
Black Box des Hubschraubers bergen	-	Mittel/Schwer
Flucht mit Natalya	-	Leicht/Mittel/Schwer

Am Anfang mußt du dir schnell die Kanone UND die Munition vom Tisch holen, dann benutzt du sie, um die beiden Wachen zu erledigen. Dann sammelst du deren Waffen und einen Schlüssel ein, rennst zur Tür hinaus und benutzt den gegenüberliegenden Ausgang. Hole dir die Rüstung in der Mitte des Raums, gehe auf der anderen Seite hinaus, renne durch den nächsten Gang und die Treppe hoch. Gehe oben durch die Tür, nimm die erste Abzweigung rechts, und schieße auf die vier Kisten am Ende des Gangs. Dahinter befindet sich ein Geheimgang – drücke B, um ihn zu öffnen. Öffne den Gang auf der anderen Seite und entledige dich der Wachen im nächsten Raum. Gehe durch die Tür hinaus und renne bis zum Ende des nächsten Korridors. Die Tür dort führt in den Bibliotheksbereich, wo du auch Natalya, Mishkin und die Black Box findest. Natalya wird als Geisel gehalten, beeile dich also, um ihr Leben nicht zu gefährden. Eventuell läuft sie davon – ist dies der Fall, findest du sie ganz oben in der Bibliothek. Um den Level zu verlassen, suchst du die Bibliothek mit den drei Fenstern, die nach draußen führen. Schieße auf die Fenster, um zu entkommen. Ganz in der Nähe hält sich auch Mishkin auf. Du ahnst wahrscheinlich schon, daß es sich hier um einen sehr schwierigen und schnellen Level handelt, der dir keine Verschnaufpause gönnt.



Mission 6: St Petersburg - Teil 3: Streets

PRIMÄRZIELE

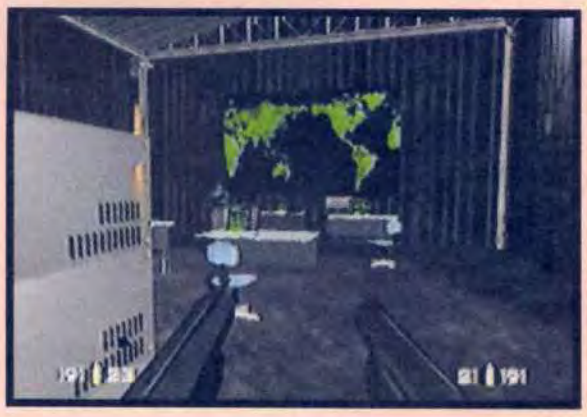
Valentin kontaktieren	-	Mittel/Schwer
Ourumov und Natalya verfolgen	-	Leicht/Mittel/Schwer
Zahl der Zivilistenopfer so gering wie möglich halten	-	Mittel/Schwer

Obwohl es nicht unbedingt erforderlich ist, kannst du dich auf dem einfachen Schwierigkeitslevel mit Valentin und den anderen treffen. Laufe vom Start aus auf die Hauptstraße. Wenn du die Straße betrittst, zweigt links eine weitere ab. Folge ihr, bis du links den Eingang zu einem Gebäude siehst. Betrete es, und in einem der Räume triffst du auf Valentin – sprich mit ihm, und er gibt dir mehr Zeit, insgesamt 6 Minuten. Kehre in die Gegend zurück, in der du begonnen hast. Dort wartet ein Panzer – klettere hinein und fahre auf die Hauptstraße. Nimm am Ende die rechte Abzweigung. Folge der Straße bis zur nächsten Kreuzung und biege dann links ab. Bald findest du eine Reihe von Minen auf dem Boden – benutze eine Panzerrakete, um sie zum Explodieren zu bringen und den Weg freizumachen. Nimm die nächste Abzweigung links, dann eine weitere links, bis du die beiden letzten Autos am Ende der Straße erreichst. Wenn du den Panzer verläßt, kannst du zu Fuß bis zum Ende der Straße rennen. Vermeide es, Zivilisten zu verletzen und über andere Autos zu fahren. Oft empfiehlt es sich auch, statt der Panzerraketen die Rifle einzusetzen.

Mission 6: St Petersburg - Teil 4: Depot

PRIMÄRZIELE

Illegales Waffenlager zerstören	-	Schwer
Computer-Netzwerk zerstören	-	Mittel/Schwer
Sicherheitsschlüssel besorgen	-	Mittel/Schwer
Helikopter-Blaupausen besorgen	-	Mittel/Schwer
Trevelyans Zug aufspüren	-	Leicht/Mittel/Schwer



Oberste Priorität hat zunächst, sich auf dem schnellsten Wege die größte und schlagkräftigste Waffe zu besorgen. Danach gehst du durch das Metalltor und suchst das Lager, an dem neben der Tür BXOII steht. Wenn du die Tür öffnest und auf die Wachen schießt, solltest du vorsichtig sein, denn weitere Wachen werden dich attackieren. Konzentriere dich darauf, in mehreren Anläufen die Automatik-Gun zu zerstören, die hoch oben an der linken Wand installiert ist. Ziele dazu mit deiner Waffe nach oben und bewege dich hin und her. Danach holst du dir den Sicherheitsschlüssel von einem der Tische und zerstörst alle Computer. Das Waffendepot befindet sich in einem weiteren Lagerhaus – auch dieses mußt du zerstören. Um den Zug ausfindig zu machen, suchst du einen Bereich, in dem über dir eine orangefarbene Gasleitung verläuft. Betrete dort ein Gebäude, gehe die Stufen hinauf, und du findest den Safe mit den Helikopter-Blaupausen. Verlasse das Gebäude durch eine andere Tür und mache dich wieder auf die Suche nach dem Zug. Steige ein, um den Level zu beenden.

Mission 6: St Petersburg - Teil 5: Train

PRIMÄRZIELE

Bremseinheiten zerstören	-	Leicht/Mittel/Schwer
Natalya retten	-	Leicht/Mittel/Schwer
Janus' geheime Basis lokalisieren	-	Mittel/Schwer
Boris' Paßwort knacken	-	Mittel/Schwer
Flucht in sicheres Terrain	-	Mittel/Schwer

Laufe zunächst vorsichtig durch die Waggons und schieße auf die Kisten, um dem Gegner ebenfalls Schaden zuzufügen. Halte nach den grauen Boxen Ausschau, die jeweils am Ende eines Waggons angebracht sind – gelbe und rote Drähte führen zu ihnen hin. Zerstöre all diese Boxen, denn es handelt sich dabei um Bremseinheiten, von denen die meisten offensichtlich sind, aber ein paar kannst du verfehlen, wenn du zu schnell läufst. Setze deinen Weg durch die Waggons fort, bis du die gefangengehaltene Natalya findest. Nimm dir Zeit und erschieße die Wache mit der Kanone. Danach schließen sich alle Fenster, und du mußt die Laser-Armbanduhr benutzen, um die Befestigungen von der Klappe in der Ecke durchzuschneiden. Inzwischen befaßt sich Natalya mit dem Computer. Wenn die Klappe offen ist, springst du hindurch und rennst weg. Achte darauf, daß dir Natalya dicht folgt.

Mission 7: Cuba - Teil 1: Jungle

PRIMÄRZIELE

Dronen-Guns zerstören	-	Leicht/Mittel/Schwer
Xenia eliminieren	-	Leicht/Mittel/Schwer
Munitionslager sprengen	-	Mittel/Schwer
Natalya zu Janus' Basis eskortieren	-	Leicht/Mittel/Schwer

Der Dschungel ist recht linear, und du kannst dich eigentlich nicht verlaufen. Trotzdem solltest du dich am linken äußeren Rand entlangbewegen, denn dort kannst du eine Reihe von Panzerjacken einsammeln. Wenn du die Brücke erreichst, solltest du auf eine Begegnung mit Xenia vorbereitet sein. Laufe halb über die Brücke, bis sie dich anspricht. Dann rennst du schnell in die Richtung zurück, aus der du hergekommen bist. Verstecke dich hinter einem Baum und benutze dein Zielfernrohr, wenn du auf Xenia schießt – du weißt schließlich, daß sie die Brücke überqueren muß. Wenn sie hier Raketen abfeuert, versteckst du dich hinter einem anderen Baum, dann hast du sie schnell besiegt. Danach sammelst du ihre stärksten Waffen ein und überquerst die Brücke. Denke daran, das Maschinengewehr links zu zerstören, wenn du das Ende der Brücke erreichst. Als nächstes betrittst du die Höhle und das Waffenlager – hier mußt du rennen und schießen, um den Ausgang zu erreichen.

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen

GAMESTORE

Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen

Diddy Kong Racing
dt. Version
94,90

Bomberman 64
dt. Version
94,90

Lamborghini 64
dt. Version
149,90

War Gods
Pal Version
149,90

Blastcorps dt.	114,90
Clayfighter.. dt.	144,90
Darkrift dt.	139,90
FIFA 98 dt.	vorb.
GretzkyHockey dt.	129,90
Mario 64 dt.	94,90
Mario Kart 64 dt.	94,90
MRC dt.	144,90
Misch. Makers dt.	94,90
NFL Quarterb.dt.	144,90

TOPHITS DES MONATS

GOLDENEYE 007
PAL VERSION
149,90

EXTREME G
DT. VERSION
144,90

Lylat Wars dt.	139,90
NBA Hangtime dt.	129,90
Star Wars dt.	139,90
Turok e.Pal	139,90

Zubehör N64

Nintendo 64 dt.	299.--
Pad (ver. Farben)	59,90
Shark Pad	69,90
Gamebuster	vorb.
Lenkrad + Pedale	149,90

G.A.S.P.
dt. Version
149,90

F1 Grand Prix
dt. Version
149,90

Goemon
dt. Version
149,90

Top Gear Rally
dt.Version
144,90

0201 / 777235

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236 Irrtürmer, Preisänderungen vorbehalten.Versandkosten 10,90 DM

Mission 7: Cuba - Teil 2: Control Center

PRIMÄRZIELE

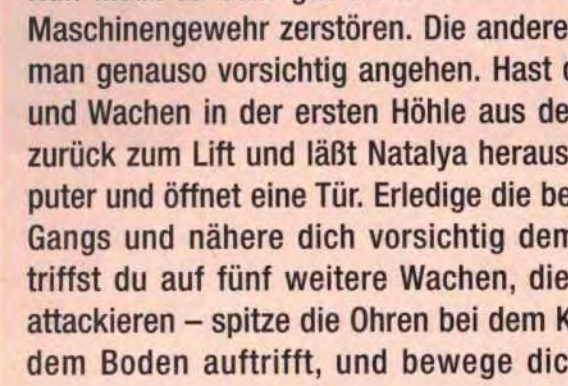
Natalya schützen	-	Leicht/Mittel/Schwer
GoldenEye-Satelliten deaktivieren	-	Leicht/Mittel/Schwer
Bewaffnete Mainframes zerstören	-	Leicht/Mittel/Schwer

Du beginnst in einem Lift, und sowohl im mittelschweren als auch im schweren Modus eröffnen sofort vier Maschinengewehre das Feuer auf dich, die hoch an der Wand angebracht sind. Steige aus dem Lift aus und erschieße die drei Wachen, die dich angreifen. Bewege dich so weit wie möglich nach links, so daß du das Maschinengewehr sehen kannst, ohne daß es feuert. Nun mußt du sehr gut zielen und mit Hilfe des Zielfernrohrs das Maschinengewehr zerstören. Die anderen Maschinengewehre muß man genauso vorsichtig angehen. Hast du alle Maschinengewehre und Wachen in der ersten Höhle aus dem Weg geräumt, gehst du zurück zum Lift und läßt Natalya heraus. Sie geht dann zum Computer und öffnet eine Tür. Erledige die beiden Wachen am Ende des Gangs und nähere dich vorsichtig dem Raum hinten links. Hier triffst du auf fünf weitere Wachen, die dich heftig mit Granaten attackieren – spitze die Ohren bei dem Klang einer Granate, die auf dem Boden auftrifft, und bewege dich schnell weg. Bevor du weitermachst, holst du dir aus dem anderen Raum am Ende des Korridors eine Kiste mit zehn Minen. Arbeite dich in den Computer-Hauptbereich vor, um Boris zu treffen – erschieße ihn nicht, obwohl er die Waffe gegen dich richtet. Befestige die Minen an den Mainframes rechts und links – ein weiterer befindet sich in einem anschließenden Raum. Auch dort bekommst du es in den schwierigeren Levels mit vier Maschinengewehren zu tun. Renne an den Gewehren rechts und links vorbei, die Treppe hoch und knie nieder, um auf die MGs zu schießen. Wenn du deine Ausrüstung aufstocken willst, folgst du Boris in den obersten Teil des Computerraums – dort gibt es einen kleinen Raum mit einer Panzerung. Dann sammelst du Natalya ein, indem du auf dem zweiten Level des Computerraums durch die Tür gehst. Daraufhin geht Natalya zu einem der Computer und deaktiviert den GoldenEye-Satellit. Deine Aufgabe ist es, sie vor den vielen Wachen zu beschützen, die sie töten wollen. Stelle dich hinter sie und schaue nach rechts und links. Achte besonders auf die heimtückischen Wächter, die sich erst ganz nah heranschleichen, bevor sie das Feuer eröffnen. Wenn du Natalya gerettet hast, verschwindet sie, und zwei weitere Türen öffnen sich. Gehe aus dem Computerraum durch die rechte Tür und zerstöre den letzten Mainframe. Der Ausgang befindet sich am anderen Ende des Raums durch die nächste Tür – keine Zeit verlieren!

Mission 7: Cuba - Teil 3: Water Caverns

PRIMÄRZIELE

Zerstören der nach innen führenden Pumpensteuerung	-	Mittel/Schwer
Zerstören der nach außen führenden Pumpensteuerung	-	Mittel/Schwer
Zerstören der Hauptsteuerung	-	Mittel/Schwer
Mit dem Radio Jack Wade kontaktieren	-	Schwer
Opfer unter den Wissenschaftlern so gering wie möglich halten	-	Leicht/Mittel/Schwer

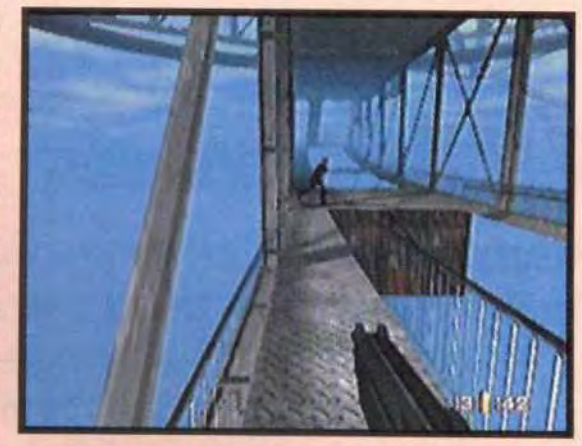


Der Plan des Levels mit seinen beiden Ebenen sieht auf den ersten Blick gar nicht so komplex aus. Gehe methodisch vor und erkunde jede Ecke des Levels, damit du keine Keycard übersiehst. Um die verschiedenen Steuerungsmechanismen auszuschalten, mußt du jeden Computer, den du siehst, zerstören – es gibt eine ganze Menge davon. Die Wissenschaftler sind ein großes Hindernis, denn sie rennen wie wild in der Gegend herum und stehen deshalb oft im Weg. Sie laufen sogar in die Explosionen hinein, mit denen du die Computer in die Luft jagst. Achte also darauf, ihnen genügend Raum zu geben. Suche den Raum, in dem lauter Kisten herumstehen – sie enthalten unter anderem eine Menge Munition; außerdem stehen dort ein paar Spinde herum – wenn du sie zerstörst, kommt eine Abkürzung in einen weiteren Raum zum Vorschein. Benutze das Zoom der Rifle, damit du nicht zuviel Lärm machst. Im höchsten Schwierigkeitsgrad mußt du Jack Wade kontaktieren – das ist schwieriger, als es sich anhört, denn das Radio ist von explosiven Fässern umgeben – ein Schuß daneben, und du hast die Mission versiebt. Halte Abstand und schieße nur auf die Wachen, wenn du ganz sicher bist, daß du dabei nicht auch ein Faß oder das Radio triffst. Nachdem du mit Wade Kontakt aufgenommen hast, verläßt du den Raum durch die andere Tür und marschierst links bis zum Ende des Ganges. Schließe alle Türen, nachdem du durchgegangen bist, damit du nicht von hinten erschossen wirst. Lade außerdem ständig nach, um für alle Fälle gerüstet zu sein.

Mission 7: Cuba - Teil 4:Antenna Cradle

PRIMÄRZIELE
Zerstöre Steuerungskonsole - Leicht/Mittel/Schwer
Sich mit Trevelyan einigen - Mittel/Schwer

Dies ist wahrscheinlich der schwierigste Level des Spiels – schon wegen der ungeheuren Zahl an Wachen, die dich angreifen werden. Konzentriere dich beim Attackieren nicht nur auf deine Aufgabe, sondern auf alles, was um dich herum passiert – du brauchst hier buchstäblich Augen im Rücken, willst du die unzähligen Angriffe überleben. Am Anfang rennst du hinter die Plattform, auf der du dich befindest, um eine Panzerung einzusammeln, dann läufst du am Arm des Gerüsts entlang zur ersten Wache. Erschieße sie und hol dir ihre Waffen, die du dann für den Angriff auf die wartenden Wächter oben benutzt. Anschließend begibst du dich zur Mitte



des Gerüsts und zur ersten Kabine links. Darin befinden sich zwei Maschinengewehre und ein Computer – wenn du beides zerstörst, hast du das erste Missionsziel erreicht. Als nächstes mußt du Trevelyan verfolgen und ihn nach Möglichkeit erschießen – folge ihm so dicht wie möglich und versuche, seine Wege vorauszusagen. Nachdem du ihn oft genug getroffen hast, begibst du dich an den Fuß des Gerüsts und schießt ihn von der Plattform, um den Hauptteil des Spiels zu beenden.

Mission 8: Teotihuaca'n - Teil 1: Aztec Complex

PRIMÄRZIELE
Shuttle-Führung neu programmieren
Shuttle starten

In dieser Mission mußt du ein wenig mit „Tarnkappe" arbeiten, wenn du Erfolg haben willst. Hier kommt es mehr auf Taktik an als auf reine Feuerkraft. Verstecke dich hinter herumstehenden Säulen und lehne dich hervor, um zu schießen. Suche auf den Wänden die dunkleren Stellen, denn dort befinden sich Abkürzungen – drücke B, um sie zu öffnen. Widerstehe dem Drang, auf die Wachen zuzurennen, und schieße nicht öfter als ein-, zweimal, sonst bist du in kürzester Zeit von Feinden umgeben. Wenn du Jaws triffst, zielst du auf seine Zähne, seinen Schwachpunkt. Er verträgt ein paar Treffer, hebe dir deine Granaten also für diese Begegnung auf und bleibe dabei in Bewegung.

Mission 9: al-Saghira - Teil 1: Egyptian Temple

PRIMÄRZIELE
Die Golden Gun zurückholen
Baron Samedi besiegen

Der schwierigste Teil dieses Levels besteht im Knacken des Steincodes, mit dem man an die Waffe herankommt. Steige auf den ersten Stein und gehe dann nach links, dann zum zweiten Stein, auf die Waffe zu. Anschließend gehst du drei Steine weiter nach rechts, zwei nach oben, einen nach links, einen nach oben, einen nach links, zwei nach oben und einen nach rechts. Nun solltest du an die Gun herankommen. Baron Samedi mußt du insgesamt dreimal besiegen – ein Schuß mit der Golden Gun genügt, und du kannst seine Panzerung an dich bringen.

TIPS

MISCHIEF MAKERS

Mischief Makers ist eines der ersten 2D-Plattform-Spiele, die für das N64 zu haben sind. Zudem ist es auch noch eines der besseren Spiele dieser Art. Diesen Monat haben wir einige Spieltips für all diejenigen, die es nicht erwarten konnten und sich die japanische oder amerikanische Version schon geholt haben. Nächsten Monat gehen wir dafür etwas genauer auf die einzelnen Levels des Spiels ein.

GRUND MOVES

GREIFEN – Wenn du etwas erblickst, so kannst du es mit B ergreifen

SCHÜTTELN – Sobald du ein Objekt ergriffen hast, so ist es immer sinnvoll, es ein wenig zu schütteln. Man weiß nie, was alles passieren kann. Dazu mußt du zweimal C unten drücken (die gelben Tasten rechts oben am Pad).

WERFEN – Wenn das ergriffene Objekt für dich unnütz ist, du damit aber eventuell etwas anderes zerstören willst, so mußt du mit den C-Knöpfen die Richtung vorgeben und es mit B werfen.

DUCKEN – Auf dem Wege findest du immer wieder einmal Töpfe, bei denen du dich bücken mußt, um Objekte darin aufnehmen zu können. Dazu drückst du C unten, um dich zu bücken, und dann B, um ein Objekt aufzunehmen.

SCHWEBEN – Um in höhere Regionen gelangen zu können, brauchst du ein wenig Schub. Diesen bekommst du durch C oben und A zum Springen. Um andauernd schweben zu können, mußt du öfter C oben drücken. Mit links oder rechts am Steuerkreuz kannst in die entsprechende Richtung schweben.

SPEZIELLE MOVES

ROLLEN – Manchmal gibt es Spalten, die zu eng sind, um hindurchzukommen. Dann solltest du versuchen durchzurollen. Dazu stellst du dich in die entsprechende Richtung und drückst C unten mehrmals hintereinander.

RUTSCHEN – Während du C unten drückst, mußt du den A-Knopf betätigen. Dadurch kann sich Marina ziemlich schnell bewegen.

RUTSCH-SPRUNG – Wenn du beim Rutschen ein zweites Mal A drückst, so springst du sehr weit ab. So kommst du an einige Stellen heran, die du sonst nicht erreichen könntest.

HOHER SPRUNG – Falls du die ganz hohen Plattformen erreichen willst, so versuche doch mal diesen hohen Sprung: Dazu hält man C oben gedrückt und drückt den A-Knopf.

ÜBER DIE BÄLLE SPRINGEN – In der Luft hängen ziemlich viele Bälle herum, die zu hohen Plattformen und Power-Ups führen. Um dorthin zu kommen, mußt du die Technik „Von Ball zu Ball springen" einüben. Zuerst packst du einen Ball, indem du zu ihm hochspringst und ihn mit B packst. Dann drückst du die entsprechende Richtung mit den C-Knöpfen (auch diagonal). Nun erscheint ein Richtungspfeil, und du kannst mit B abspringen. Folgt ein weiterer Ball, so ergreifst du diesen ebenfalls wieder mit B.

VERTEIDIGEN – Marina kann sich verteidigen, wenn du Objekte aufnimmst und sie zur Abwehr vor dich hältst. Eine andere Methode ist es, Gegenstände, die auf einen geworfen werden, zu ergreifen. Dazu braucht man aber präzises Timing, um das Objekt genau dann zu packen. Doch verlasse dich da nicht zu sehr darauf, da diese Technik nur mit bestimmten Dingen richtig funktioniert (das muß du mit der Zeit ausprobieren und lernen).

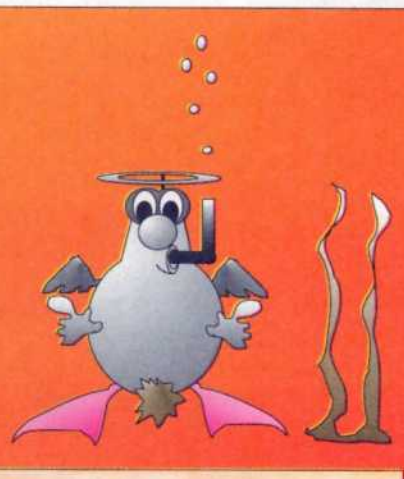
SPRUNG-RUTSCHEN – Mit dieser Methode kann man gut Spalten überqueren. Solltest du zu einem Loch kommen, das drei oder weniger Felder breit ist, so kommst du damit leicht hinüber.

Ms HINT – Dieser Ball ist sehr nützlich. Man erkennt ihn an der rosa Farbe und der Schleife im Haar. Packe diesen Ball und schüttle ihn durch, um einige sehr hilfreiche Tips zu bekommen. Leider brauchst du für jeden Tip zehn rote Edelsteine, die du im Verlauf des Spieles immer wieder finden kannst.

BÄLLE – Die Bälle haben vielfältige Funktionen und können viele tolle Sachen machen. Wenn du im Spiel nicht mehr weiterkommst und ein „Warpfeld" oder einen Weg in einen anderen Abschnitt suchst, dann schüttle diese Bälle. Andere mußt man wieder mit C unten aktivieren, damit sie sich bewegen.

GAMES AND MORE

Versandhandel für Software und Computerzubehör



GAMES AND MORE
Versandhandel für
Software und Computerzubehör
Korf & Korf OHG
Neue Straße 3 ---- 14513 Teltow

FAX: (0 33 28) 47 29 25
T-Online: GAMES AND MORE#

* Bei Drucklegung noch nicht erschienen!
Alle Preise incl. 15%, Bücher 7% MwSt.
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.
Es gelten unsere AGB.

Versandkosten:
-Nachnahme:
10,90 DM plus 3,00 DM NN-Post-Gebühr
-Kreditkarten (AmExp, VISA, Diners Club):
9,90 DM
-Vorkasse: 6,90 DM
-Ausland: nur gegen Vorkasse zzgl. 20,00 DM
Ab 250,00 DM Bestellwert im
Inland Versandkosten frei !

Telefonische Bestellannahme:
(0 33 28) 39 52 11
Mo - Fr 9.00 - 19.00 Uhr
& Sa 9.00 - 16.00 Uhr

Nintendo N64

Nintendo N64 - Konsole (incl. Controller)	309,95
Antennenweiche N64	59,95
Antennenweiche LX4	49,95
Game Killer	79,95
Memory Card 132 Blocks	29,95
Memory Card 492 Blocks	39,95
N64 Controller blau	59,95
N64 Controller gelb	59,95
N64 Controller grau	59,95
N64 Controller grün	59,95
N64 Controller rot	59,95
N64 Controller schwarz	59,95
weitere Farben auf Anfrage!!!	
Blast Corps	119,95
Bomberman 64 *	119,95
Clayfighter 63 1/3	139,95
Dark Rift *	a.A.
Diddy Kong Racing *	119,95
ED (Jump 'N Run) *	a.A.
Extreme G *	139,95
F1 Pole Position	139,95
FIFA 64	99,95
Goemon (3D Jump 'N Run) *	a.A.
Golden Eye	a.A.
Grand Prix F1 *	a.A.
Hexen 64	139,95

Nintendo N64

International Superstar Soccer 64	139,95
Lamborghini 64	149,95
Lylat Wars incl. Rubbel-Pack	139,95
Madden 64	139,95
Mario Kart 64	89,95
Multiracing Championship	139,95
NBA Hang Time	139,95
Pilot Wings 64	109,95
Star Wars: Shadow of the Empire	139,95
Super Mario 64	89,95
Turok: Dinosaur Hunter (dt.)	139,95
Wargods *	a.A.
Wave Race 64	89,95
Wayne Gretzky's 3D Hockey	129,95
Weitere Spiele auf Anfrage!!!	
Super Mario 64 Spieleberater	29,95

Game Boy

Bomb Jack	39,95
Indiana Jones	49,95
Konami Golf	49,95
Michro Machines 2	69,95
Pop'n Twin Bee	49,95
Star Wars: Das Imperium schlägt zurück	69,95
Tarzan	64,95
Worms	69,95

Sony - Playstation

Sony - Playstation	299,95
Controller	49,95
Memory Card 1 MB	39,95
Memory Card 8 MB	99,95
2 Extreme	79,95
Air Combat Platinum (dt.)	49,95
Alien Trilogy	49,95
Baphomets Fluch (dt.)	99,95
Battle Arena Toshinden 2 (dt.)	99,95
Bubble Bobble	89,95
Bubble Bobble 2 (dt.)	99,95
Bust-a-Move 2: The Arcade	49,95
C&C 1: Tiberiumkonflikt (dt.)	99,95
C&C 2: Alarmstufe Rot *	99,95
Chronicles of the Sword (dt.)	99,95
Descent 2 (dt.)	99,95
Destruction Derby Platinum (dt.)	49,95
Destruction Derby 2	99,95
Dungeon Keeper (dt.)	99,95
Earthworm Jim	99,95
Fade to Black Platinum	54,95
FIFA '97	79,95
FIFA Soccer '97	79,95
FIFA '96 Platinum	54,95
Flottenmanöver (dt.)	99,95
Formel 1 - 97(dt.)	119,95
Independence Day (dt.)	99,95
International Superstar Soccer Deluxe	99,95

Sony - Playstation

Magic - Die Zusammenkunft	99,95
Micro Machines 3	99,95
Myst (dt.)	99,95
NBA Hangtime	99,95
Need for Speed Platinum (dt.)	49,95
Need for Speed 2 (dt.)	89,95
NHL Hockey '97	79,95
Porsche Challenger (dt.)	99,95
Rage Racer (dt.)	99,95
Rayman Platinum (dt.)	49,95
Rebell Assault 2 (dt.)	99,95
Resident Evil	99,95
Road Rash Platinum	49,95
Street Racer	99,95
Tekken Platinum (dt.)	49,95
Tekken 2 (dt.)	99,95
Theme Park (dt.)	99,95
Toshinden Platinum (dt.)	49,95
Virtual Golf, Pool, Tennis je	99,95
Warcraft 2 (dt.)	99,95
WipeOut Platinum (dt.)	49,95

Weitere Konsolenspiele auf Anfrage !
Über 1000 PC-Spiele-Titel lieferbar !
Über 100 Lösungen ständig auf Lager !
Hardware, Zubehör, Komplettsysteme !

NEU NEU NEU

Ladengeschäft Neue Straße 3 ---- 14513 Teltow
Telefon (0 33 28) 39 52 15

NEU NEU NEU

BLAUER STERN AM LEVELENDE

Im Verlaufe der Levels wird das Spiel immer verzwickter. Deshalb mußt du dir die Objekte in deiner Nähe auch genauer anschauen. Zum Beispiel mußt du in Level 1-3 die Bälle ausnutzen, um einen cremefarbenen Ball weiter oben zu erreichen. Diesen ergreift man dann, schüttelt ihn durch, und ein „Warp"-Tor erscheint. Dieses Tor sieht wie ein roter Stern aus. Springe dort hinauf und ergreife den Stern, um in einen weiteren Levelabschnitt zu gelangen. Hier sind dann noch viele cremefarbene Bälle, die durch Schütteln wieder andere Bälle hervorbringen. Es gibt aber auch noch einen schnellen gelben Ball, der sich hektisch umherbewegt. Warte, bis er niedrig genug ist, und ergreife ihn. Schüttle ihn, und eine Bombe fällt herunter. Versuche, das so hinzukriegen, daß die Bombe auf einige rote Blöcke unter dir fällt. Dadurch werden diese Blöcke zerstört, und ein „Warp"-Tor zu einem goldenen Edelstein erscheint. Dann erscheinen wieder einige cremefarbene Bälle, über die du durch Schütteln ein „Warp"-Tor zum Blauen Stern erscheinen lassen kannst.

TERAN STEUERN

Teran ist ein Spielcharakter, den du im Spiel immer wieder einmal steuern mußt und der dir auf gewisse Weise helfen kann. In den Levels 1-6 wird Teran z. B. zum „Blockman", wenn du ihn ergreifst. So wird es in diesem Level recht leicht für dich, da du nur oben und unten drücken mußt, um die Edelsteine einzusammeln und die Gegner zu zerstören.
In anderen Abschnitten spielst du Teran als eigenen Charakter. Hier ein paar seiner Moves:

VERTEIDIGEN – Wenn Teran von Feinden angegriffen wird, dann kann man mit C unten diese Angriffe blocken.

HERUNTERHÄNGEN – Um etwas über Teran zu ergreifen, muß man A für den Sprung drücken. Mit C oben kann sich Teran dann herabhängen lassen. Mit C unten kommt er dann ganz leicht wieder herunter.

GOLDENE EDELSTEINE

Von dieser Sorte gibt es in jedem Level einen. Diese Dinger sind auch sehr gut versteckt, und du mußt ganz schön gründlich nach ihnen suchen. Schaue einfach an allen Stellen um dich herum nach – und denke daran: Immer kräftig schütteln!

Im allerersten Level triffst du dich zum Beispiel mit Geold. Nach einer Unterredung gibt er dir eine Bombe. Sobald du sie hast, hast du noch 50 Sekunden, um sie wieder loszuwerden. Nimm sie den Weg mit zurück, den du gekommen bist. Dort kommt eine kleine Statue in einer Hütte. Wirf die Bombe darauf, um sie zu zerstören und einen goldenen Edelstein freizulegen. Nimm ihn mit und verlasse dann den Level möglichst schnell, um den Stein auch sicher anzubringen und mit ihm belohnt zu werden. Hast du alle goldenen Edelsteine in allen Levels zusammen, so gibt es dafür eine spezielle Endsequenz.

BOSSES

Im Verlauf des Spieles triffst du auf viele Endgegner, die alle ihre eigenen Angriffsmethoden haben. Meistens muß man diese Kerle packen und erledigen, indem man sie gegen eine Wand wirft. Man kann aber auch teilweise Gegenstände auf die Endgegner werfen. Der Endgegner auf unserem Bild muß z. B. mehrmals gegen die rechte Wand geschleudert werden. Manchmal kann man den Endgegner auch nicht ergreifen. Dann sollte man auf einen Hinweis warten, daß man nun zupacken sollte. Dabei muß man aber ziemlich schnell reagieren.

Mehr zu Mischief Makers nächsten Monat!

Von Lesern für Leser

LESERTIPS

Absoluter Favorit bei euren Einsendungen scheint ja Mario Kart 64 zu sein. Mit Abstand folgt eine große Anzahl an Tips zu diversen Prügelspielen (über die wir teilweise nicht berichten dürfen) und jede Menge kleine Kniffe zu Super Mario 64. Die Ehrung für den originellsten Einfall aber bekommen diesen Monat Florian Manz und Daniela Braun, die ihren „Mario Kart 64-Spieleberater" wie ein kleines Buch mit Inhaltsverzeichnis, Impressum und bunten Bildern aufgemacht haben. Schade, daß wir momentan keinen von euch als Redakteur einstellen können! **Michael Erlwein**

LESERTIPS

Solltet ihr eigene Tips & Tricks herausgefunden haben, dann schickt sie uns!
Natürlich werden sie bei Abdruck honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung an!

Schickt eure Cheats & Codes an den:
Computec Verlag ▪ Redaktion N-ZONE
Kennwort Lesertips ▪ Roonstr. 21 ▪ 90429 Nürnberg

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64

Hier ein paar Tips, wie man sich den Weg zum Sieg leichter machen kann:

1. Bevor man zum Schuß ansetzt, sollte man ganz kurz C links (Turbo) drücken. So wird der gleich darauf folgende Schuß um einiges härter. Zudem schießt der Spieler aus dem vollen Lauf, und der Torhüter hat es immens schwer, den Ball noch zu erwischen.

2. Wenn man beim Eckball auf den Fünfmeter-Raum zielt und den Ball in Richtung Tor dreht, so hat der Torwart meist keine Chance mehr.

3. Gegen starke und offensiv eingestellte Gegner sollte man 5-4-1 oder 5-3-2 spielen. Gegen gleichwertige Mannschaften 4-4-2, 3-5-2 oder 4-5-1. Sollte es sich um schwächere, defensive Gegner handeln, dann sind die Aufstellungen 4-3-3, 2-5-3, 3-5-2 oder 3-4-3 am besten. Die anderen Aufstellungen sind meist von Nachteil, da das Mittelfeld spielentscheidend ist.

4. Für Anfänger folgende Teams wählen: Brasilien, Deutschland, Italien, England, Holland, Frankreich. Fortgeschrittene nehmen: Schweden, Spanien, Nigeria, Kroatien, Rumänien, Bulgarien, Schottland, Argentinien, Kolumbien, Uruguay, Korea, Tschechische Rep. Alle anderen Teams sind nur Profis anzuraten.

5. Hat man die World League mit allen Spielen gewonnen, so bekommt man sechs neue Mannschaften (Weltauswahl).

Hannes Spirell

GoldenEye 007 (USA)

Zwei verschiedene Waffen gleichzeitig sind auch möglich. Dazu muß man allerdings erst einmal zwei verschiedene Waffen doppelt besitzen, die in der Auswahl auch direkt hintereinander kommen. Hat man den Cheat für alle Waffen, so ist dies sowieso kein Problem. Nun wird es aber schwerer. Wenn man A gedrückt hält und Z antippt, so kann man die Waffen auch rückwärts durchwechseln. Nun wählst du die zweite der beiden Waffen an und machst folgendes möglichst schnell:

1. A gedrückt halten
2. Bevor du vorwärts die Waffen wechselst, zweimal Z drücken
3. A loslassen
4. A drücken
5. Z zwei- oder dreimal drücken, um beim Wechseln zu feuern.

Wenn alles richtig gemacht wurde, so bleibt die eine Waffe

durch das Abfeuern hängen, und ihr habt dann zwei verschiedene in der Hand.

Hans Joachim Stuhler

(Anm. d. Red.: Ihr seid wirklich Spieler der ganz harten Sorte!)

FIFA 64

Wenn man ein Tor geschossen hat, so kann man in irgendeine Richtung steuern, und die Zuschauer beginnen, die Spieler auszubuhen. Dieser Trick funktioniert allerdings nur viermal pro Halbzeit. *Jakob Täschner*

Herzlichen Dank!

Manch ein Popstar wäre neidisch auf soviel Post, und wir sind schon immer ganz gespannt darauf, welcher Trick sich im nächsten Brief verbirgt! Diesmal gab es Post von:

Baumgärtner, Markus - Birnbaum, Carsten - Bors, Frank - Braun, Daniela - Braun, Frederic - Burbige, Peter - Dimmer, Oliver - Feidel, Michael - Flade, Steffen - Gabriel, Sascha - Galinski, Marius - Gandorfer, Christian - Goletz, Nikolai - Hallhuber, Rene - Hanku, Corinna - Holert, Maik - Holuber, Christoph - Juraschek, Jack - Kamph, Andreas - Kleindorf, Andreas - Kohlhepp, Timo - Koller, Norbert - Kretschmer, Uwe - Lauer, Jan - Ledermann, Stefan - Leumann, Oliver - Lindheim, Philipp - Linke, Mario - Löblich, Marcus - Loepfe, Matthias - Manz, Florian - Merzbach, Christian - Neurath, Dennie - Peterßen, Sven - Pletz, Manuel - Plochad, Christian - Podwojci, Marek - Punke, Daniel - Radojkovic, Goran - Rahnke, Christian - Reinsch, Cedric - Reiß, Julian - Ries, Roland - Schepurek, Steven - Schrein, Philipp - Sollfrank, Dominik - Spinell, Hannes - Stier, Patrick + Benjamin, Venzke, Johannes - Voigt, Marcel-Wanderer, Philipp - Weiland, Sebastian - Wiepking, Andreas - Zollmann, Benjamin

Mit DM 5,- seid ihr dabei!

KLEINANZEIGEN

NINTENDO 64

Tausche PSX mit 9 Spielen, 1 Memory Card und 2 Pads gegen N64 mit 2 bis 4 Spielen, gilt für länger, Tel. 07461/161717 nach Ali fragen

Tausche Star Wars 64 gegen Pilot o. FIFA 64, Tel. 0341/2522501 ab 18 Uhr, Thomas

Suche Memory Card 5 MB für DM 30,-, tausche auch gegen Super Mario 64 Spieleberater, Markus Landrock, Am Tankholzplatz 2c, 01737 Hartha

Verkaufe Hexen für DM 111,- (NP DM 149,-) nagelneu, keine Gebrauchsspuren! Tel. 0551/81784 bis 16.30 Uhr Anrufbeantworter

Tausche oder verkaufe Turok, Wave Race, Mario Kart, Super Mario, Tel. 07164/6841 Patrick

Verk. Super Mario DM 69,-, Star Wars SOTE DM 99,-, alles PAL Versionen, inklusive Anleitung, Verpackung in bestem Zustand, Tel. 08102/785958

Verk. Turok Dinosaur Hunter (N64), suche außerdem Starfox 64 (us) oder Lylat Wars (Pal), Tel. 0761/482841 Freiburg fragt nach Ronny

Suche ISS oder Blast Corps zum günstigen Preis. Tausche es auch gegen Turok, Tel. 04421/85400 Andreas (Wilhelmshaven)

Kaufe/tausche N64, PSX, Saturn, SNES, MD usw. – einfach anrufen – hole es selber ab – 100% seriös u. schnell, Tel. 0711/546362 Ruf an – jetzt! Bis 24 Uhr

Verkaufe FIFA 64 (pal) für DM 50,- VHB DM 40,-, tausche gegen Blast Corps oder ein anderes Spiel! Tel. 05492/1663 Marcel verlangen

Suche N64 Spiele. Alles anbieten, Tel. 05259/396 Süper, Hunnebicke 9, 33014 Bad Driburg

Verk. für N64 Hexen und andere Spiele gegen Gebot, alle US, suche laufend N64-Spiele, auch PSX, Tel. 06041/251 oder 0171/2372312

Verkaufe N64 mit Star Wars und Wave Race 64 für DM 500,-, Tel. 05763/525 Schäfer oder Wehrs

Tausche 1 MB Memory Card gegen zwei Original Nintendo Controller Paks, Tel. 033878/60809 verlangt Alex

Verkaufe N64 + 1 Spiel DM 320,-, Tel. 02252/950492

Verkaufe Wave Race 64 u. Mario 64 für je DM 69,-, würde auch tauschen oder kaufen, Tel. 06157/84008 JoJo ab 17 Uhr

Verkaufe Turok DM 100,-, Mario 64 DM 75,-, beide Spiele mit Komplettlösung, beide Spiele wie neu im Originalkarton mit Beschreibung, Tel. 02402/30930

Suche N64 + Sony PSX mit Spielen, suche auch Neuheiten + Konsolen + Sammlungen f. SNES, NE, GB, MD usw., bitte melden unter Tel. 0641/970424

Suche N64 & Spiele, evtl. auch US/JP, suche N64 & Spiele evtl. auch US/JP, Tel. 0171/8300280

Tausche Star Wars (pal) gegen Turok (pal), Luca Carlet, Guetrain 12, CH-8274 Tägerwilen, Tel./Fax 0041-71-6692633

Verkaufe/tausche Super Mario 64 für DM 40,-, suche Turok, Tel. 04921/652224

Verkaufe Turok Pal-Version für DM 90,- oder tausche gegen ein anderes Game! Möglichst im Saarland und Selbstabholer, M. Suppinger, Tel. 06872/91435 ab 20 Uhr

Verkaufe Nintendo 64 mit 1 Controller und 2 Spielen für DM 400,-, Super Mario 64, Mario Kart 64, Manuel Luedke, 24354 Rieseby, Tel. 04355/392

Verkaufe für N64 Mario 64 DM 50,-, Turok 64 DM 90,-, SOTE DM 90,-, Mario Kart DM 70,-, Blast Corps DM 100,-, Wave Race DM 60,-, Tel. 09369/1588 Manuel

Suche N64 (auch US) mit Spielen, auch SNES oder Game Boy mit Spielen, dringend günstige NES-Spiele gesucht! Bitte ruft an, Tel. 05543/592

Verkaufe Mario 64 DM 78,-, SOTE Star Wars DM 100,-, Tel. 02104/932005 Nils

N64-Spiele bei Anfragen
Tel. 03375/200803 Philipp

Ich verkaufe Super Mario 64 für DM 70,-, mit Anleitung, Tel. 040/3195584 ab 14 Uhr, fragt nach Lars

Verk. Turok für N64, deutsche Pal Version und andere Spiele für N64 je DM 90,-, Tel. 02522/2058

Suche alles, was es an N64 Spielen gibt, zahle DM 40,- pro Spiel, egal was! Ruft an! Mittwochs von 18 bis 19 Uhr, Tel. 05136/874473 Sven

Tausche o. verkaufe Pilotwings 64 usw. suche Wave Race, ISS, Blast Corps, Hexen, SOTE usw. für DM 70,-/St., Tel. 0221/5993150

Suche gut erhaltenes Pilotwings 64, wenn möglich unter Fr. 50,-, der Verkäufer muß sich in der Schweiz befinden, Tel. 056/6342171 Schweiz

Tausche für N64 Turok gegen Mario Kart, Tel. 0177/2641402 nur für Berlin

Verkaufe Star Wars (d), kaum benutzt, für DM 100,- mit Packung, bin auch bereit zu tauschen, Tel. 07940/53160 fragt nach Mario

Ich verkaufe Super Mario 64 DM 65,-, mit Anleitung, Tel. 040/315964 fragt nach Andre, ab 14 Uhr erreichbar

SUPER NINTENDO

Verk. fast neues SNE mit 2 Pads + 5 Super Game Boy und 3 Spielen (Mario Kart, Yoshi´s Island usw.) für DM 299,-, Tel. 02381/74492 Christian

Suche für SNES K.H.Rummenigge Bundesliga Player Manager, Tel. 05206/1897

Verkaufe Super NES mit 14 Spielen z. B. F Zero, Aladdin, Zelda, Mario Kart usw., tausche auch gegen N64-Spiele, Tel. 02558/986021 ab 15 Uhr Sven

Suche dringend Spiele für SNES, zahle gut, Tel. 036338/50971 fragt nach Denny! Bitte ruft an! Ab 17 Uhr

Suche Secret o.t. Stars, S. Mario ROG, Urban Strike, Mystic Quest Legend, M+M II, M+M III, Earthbound, Robotrek, The 7th Saga, Tel. 06131/509582 ab 18 Uhr

SNES, 2 Joypads, Goof Troop, Legend, Basketball, 2 Jahre alt, VP DM 240,-, Tel. 035455/760. Ihr könnt mich ab 14.15 Uhr bis 15 Uhr außer Freitag anrufen.

Verkaufe über 30 SNES Spiele. Alle Genres vertreten (Jump&Run, Rollenspiele etc.) Preise DM 40,- bis DM 70,-, GB + NES DM 10,-, Tel. 03603/815644 Kai

Verkaufe SNES + 13 Spiele (Mario World 1+2, Mario Paint, Cool Spot, Castlevania), 2 Pads, SGB, 3 Spiele, Action Replay II, DM 440,-, K. Sturm, Werkstattstr. 62, 06682 Deuben

Verk. Aladdin, M. Mouse, Magical Quest je DM 40,-, Zool DM 30,-, Zombies, Sup. Ghouls 'n' Ghosts DM 20,-, World Class Soccer DM 10,-, Jauering, Hoyerswerdaer Str. 15, 03130 Spremberg

Verk. SNES Spiele: Asterix u. Obelix DM 40,-, Donald in M.M. DM 50,-, SSFII DM 60,-, SFII DM 20,-, The Lost Vikings DM 50,-, suche auch FF3, zahle bis DM 110,-, Tel. 06401/3871

SNES Power Paket mit Konsole, 2 Joypads, 1 Ascii-Pad, 4 Spiele, Super Game Boy, 2 Game Boy-Spiele DM 300,-, div. SNES-Spiele je DM 50,-, Tel. 06291/2569

Verkaufe SNES incl. 10 Spielen, 4 Pads, Super Game Boy + 2 Spiele für DM 300,-, Tel. 06192/24834

Verk. Super NES mit 2 Controllern, Action Replay u. 34 Spielen, alles original verpackt, z. B. Super Metroid, F1, II. Of Time, DM 650,-, Tel. 036075/54455

Verk. Spiele für SNES, z. B. Shadowrun (US), Earthworm Jim, Dragon, NHL 96, Street Racer, Royal Rumble, Zool, Plok, Tel. 0171/8300280

Verkaufe Super Nintendo More Fun Set VHB DM 170,-, inklusive zweitem Controller, dazu 13 verschiedene Spiele zw. DM 20,- und DM 50,-, Anfragen unter Tel. 07202/5938

Suche Secret of Mana 2 (jp) und 3 (jp), Mario RPG (us), Preis nach Vereinbarung, Tel. 030/4117801 Fabian

Verkaufe gut erhaltenes SNES mit Pad für DM 170,-, 17 SNES-Spiele für DM 695,-, alles zusammen DM 760,-, auch einzeln erhältlich, Tel. 069/629156

Verkaufe NSES mit 9 Spielen, 1 Super Game Boy und 2 Controller für DM 350,-, kostenlose Liste von Nikos Glinker, Kestenzeile 6, 12349 Berlin anfordern, Tel. 030/7436431

GAME BOY

Verk. Hugo, Asterix u. Obelix, Toy Story je DM 40,-, Marios Picross für DM 20,-, alle Spiele mit Anleitung! Jan Clausen, Hafenstr. 11, 25813 Husum

Verk. GB DM 60,- u. GB-Spiele wie Spiderman 3, Zelda IV, SMW 2, jedes Spiel für DM 25,-, auch ein Infrarot-Pad (unbenutzt) für SNES DM 50,-, Tel. 06401/3871

Game Boy mit Darkwing Duck, Kwirk, Tetris, 2 Jahre alt, VP DM 90,-, Tel. 035455/760. Ihr könnt mich ab 14.15 Uhr bis 15 Uhr außer Freitag anrufen.

CLUBS

Wir suchen Mitglieder für unseren Nintendo Club, fordert kostenlos Unterlagen an bei Elmar Hilsenbeck, Uhlandstr. 2, 89143 Blaubeuren

Wir suchen Mitglieder für den Club DAS NETZ. Der Club zum Freunde finden. Jan Hohenberger, Wörthstr. 3, 74354 Besigheim

SONSTIGES

Verkaufe Funkrufempfänger Telmi und ein Antennenanschlußkabel für den Sega Saturn (mit Bildfilter), Tel. 0209/379062 fragt nach Lukas

Verkaufe NES mit 4 Pads und 10 Spiele je DM 8,-, komplett DM 100,-, guter Zustand, Tel. 06203/63606 Julian

Verk. für N64 Hexen und andere Spiele gegen Gebot, alle US, suche laufend N64-Spiele, auch PSX, Tel. 06041/251 oder 0171/2372312

Verkaufe SNES + 10 Spiele + 1 Pad für DM 550,-, verkaufe auch Super Mario 64 für DM 60,-, Turok und Star Wars für DM 100,- und verschenke PSX-Spiele, Tel. 07223/24301

Sega Master System, 2 Joypads mit 10 Spielen, 3 Jahre alt, VP DM 140,-, Tel. 035455/760. Ihr könnt mich ab 14.15 Uhr bis 15 Uhr außer Freitag anrufen.

Tausche gegen N64 mit einem Pad Spiel o. verkaufe SNES mit 6 Games, 2 Pads für nur DM 400,-, Tel. 05551/53789 Toni

Kaufe immer Spiele für Nintendo 64, SNES, GB und Sony PS. Tausche auch! Ruft schnell an und macht eure Top-Angebote! Tel. 030/34706700 Claudia

SERVICE
SO ERREICHST DU UNS

Zentrale Service-Nummer:	0911-2872-150
Anschrift des Abonnement-Services:	Computec Verlag Aboservice Postfach 90327 Nürnberg
Anschrift der Redaktion:	Computec Verlag Redaktion N-ZONE Roonstraße 21 90429 Nürnberg
eMails:	**Compuserve:** 100443,1115 **Internet:** hsippisch@pcgames.de

Bei Fragen zu Spielen können wir leider keinen Service anbieten. Bitte wende dich hierfür direkt an die Hotlines der Hersteller!

IMPRESSUM

Geschäftsführer:
Adolf Silbermann

Chefredakteur:
Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs:
Christoph Holowaty, Christian Müller

Leitender Redakteur:
Hans Ippisch
(Verantwortlich f. d. redaktionellen Teil)

Lektorat:
Margit Koch

Bildredaktion:
Richard Schöller

Redaktion:
Assistenz, Cheats & Codes:
Michael Erlwein (me)
Tips & Tricks: Jonathan Eves (je)
Tests, Game Boy: Oliver Preißner (op)
Freier Mitarbeiter: Takeo Apitzsch (ta)
Specials, Leserbriefe: Jonas Maderer (jm)

Layout:
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt,
Hansgeorg Hafner, Simon Schmid,
Hans Strobel, Gisela Tröger
Grafisches Konzept: Gisela Tröger
Titelgestaltung: Roland Gerhardt

Werbeabteilung:
Stefanie Geltenpoth (Leitung),
Oliver Schneider, Sandra Wendorf

Produktionsleitung:
Michael Schraut

Abonnement:
N-Zone kostet im Abonnement DM 43,- für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland DM 67,-).

Abonnementsbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben öS 348
PGV Salzburg, Niederalm 300, A-5081 Anif;
Tel.: 06246-882-0; Fax: 06246-882-259

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Roland Bollendorf

Anzeigenverkauf
Computec Verlagsbüro Nürnberg:
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Telefax: 0911-2872-240
Verkauf: Thorsten Szameitat
Wolfgang Menne
Disposition: Tanja Kaiser
Verantwortlich: Thorsten Szameitat

Anzeigenverkauf
Computec Verlagsbüro Duisburg:
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg

Telefax: 0203-30511-555

Verkauf: Thomas Kammer
Oliver Diemers
Thomas Diel
Disposition: Gisela Borsch
Verantwortlich: Thomas Kammer

Anzeigenpreise:
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 10, gültig ab 1.5.1997

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-Zone veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Beilagen:
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma Computec bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ISSN/Pressepost
N-Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424
VKZ B 43739

KLEINANZEIGEN-COUPON

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-Zone den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❑ Nintendo 64 ❑ Super Nintendo ❑ Game Boy ❑ Clubs ❑ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal fünf Zeilen mit je 28 Buchstaben inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum _____ Unterschrift _____

Name _____

Anschrift _____

Schickt eure Kleinanzeigen an:
Computec Verlag, N-ZONE, Kleinanzeigen, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg

ZiRoTec SACHSEN
Der Multimediaversand aus Sachsen
Inhaber: Frank Zierold
Ladengeschäft:
Schneeberger Str. 5
08340 Schwarzenberg

NINTENDO 64

Software

Blast Corps	109
FIFA Soccer 64	108
FIFA 98 *	130
Hexen	129
Int. Superstar Soccer	137
Lylat Wars incl. Rumble Pack	134
Mario Kart 64	81
Multi Racing Championship *	134
NBA Hang Time 64	124
Pilotwings	101
San Francisco Rush*	129
Star Wars: Shadows of the Empire	120
Super Mario 64	81
TUROK Dinosaur Hunter	134
Wave Race 64	81

Zubehör

Control Pad blau	55
Control Pad gelb	55
Control Pad grün	55
Control Pad rot	55
Control Pad schwarz	55
Control Pad Verlängerung	19
Gamekiller	65
Joypad Mad Catz	69
Joystick Verlängerung	19
Memory Card 1 MB	34
Memory Card 5 MB	74
Rumble Pack	35
Rumble Pack incl. 256 kB Memory	40
Multinorm Adapter	29
RF Unit N64	35

Bestellannahme rund um die Uhr:
Telefon: 03774/27003 Fax: 03774/27004
T-Online: zierold# e-Mail: zirotec@t-online.de
Internet: http://www.trv.de/zirotec/

Gameboy

Batman	29
Batman-Return of the Joker	26
Bomb Jack	26
Casper	52
Gremlins 2	26
Hugo	52
Matthias Sammer Soccer	52
Max	26
Megaman 4	26
Pop up	26
Speedy Gonzales	26
Spy vs. Spy	52
Sunsoft Grand Prix	26
Tim-Der Sonnentempel	52
Toshinden	52
Waterworld	52

Wir führen auch Software für PC und SONY PSX

* bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Alle Preise in DM incl. Mwst. Neuheiten und Preisänderungen täglich aktuell in T-Online und per Telefon. Keine Gewährleistungsansprüche bei Inkompatibilität von Soft- und Hardwarekomponenten. Laden- und Versandpreise können variieren. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Preislisten auf Anfrage. Versandkosten 6 DM bei Vorkasse, 8 DM bei Nachnahme (+ 3 DM Post), ab 250 DM versandkostenfrei

Händleranfragen erwünscht!

Ab 26.11.97 am Kiosk

ZELDA 64

Adventure-Fans aufgepaßt! Miyamotos neuester Geniestreich nähert sich langsam, aber sicher der Fertigstellung. Daß Link in seinem neuesten Abenteuer ähnlich furiose Erlebnisse wie in den Vorgängern hat, steht außer Frage. Wir bringen euch alle offiziellen Informationen und die besten Bilder in einem großen Angespielt-Bericht.

YOSHI´STORY

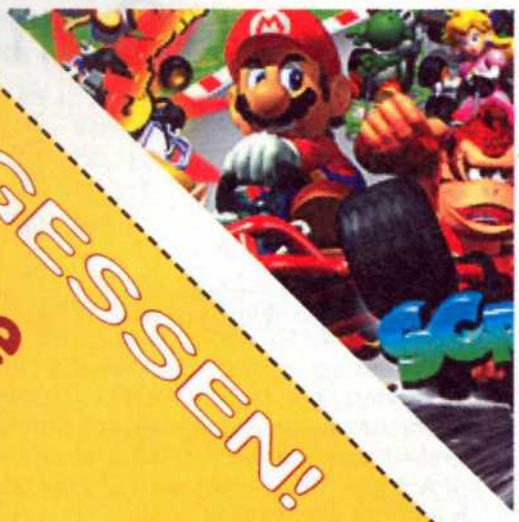
Nachdem Zelda 64 wohl nicht mehr vor Weihnachten in Japan erscheinen wird, ruhen alle Hoffnungen auf Yoshi´s Story. Wie gekonnt Shigeru Miyamoto die Mixtur aus 2D-Gameplay und 3D-Grafikelementen gelungen ist, können wir möglicherweise schon im großen Vorabbericht in der nächsten Ausgabe verraten.

Weitere Themen der nächsten Ausgabe!

- *Tests: NFL Quarterback ´98, Automobili Lamborghini, ClayFighter 63 1/3!*
- *Tips & Tricks zu Extreme G, Chameleon Twist & Bomberman 64*
- *Vorabbericht zu F-Zero 64, FIFA 98 u.a.*
- *Neue Cheats & Codes zu allen Hits*
- *Exklusiv-Interview*

NICHT VERGESSEN!

Die nächste N-ZONE erscheint am 26.11.97!



Achtung! Dies ist ein Merkzettel und kein Gutschein!

Was wird gespielt bei...

Reza Abdolali?

Reza Abdolali (25) ist PR-Manager bei Virgin, das erst 1998 in den Nintendo 64-Markt einsteigen wird.

1. Was spielen Sie im Augenblick?
International Superstar Soccer 64 und GoldenEye 007.

2. Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
Konami hat ein weiteres Mal eine Fußballsimulation der Extraklasse präsentieren können. Alle Vorzüge der von mir geliebten Super NES-Version wurden übernommen, zudem hat das Spiel neue Stärken wie die atemberaubende Animation der Spieler, eine noch bessere Spielbarkeit oder einen hervorragenden Mehrspielermodus. Rares GoldenEye 007 hat mich aufgrund der unsagbar dichten Atmosphäre voll in seinen Bann gezogen. Auch dieser Titel weist kaum Schwachpunkte auf, als eines der größten Mankos möchte ich am ehesten noch den happigen Schwierigkeitsgrad im „00 Agent"-Mode bezeichnen, den ich für genauso übertrieben halte wie die Platinmissionen bei Blast Corps.

3. Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favoriten?
Super Mario Kart, International Superstar Soccer 64 und Super Mario 64.

4. Was gefällt Ihnen am Nintendo 64 am besten?
Neben den in vielerlei Hinsicht beeindruckenden Hardwarefähigkeiten und dem geradezu revolutionären Controller gefällt mir unterm Strich die hohe Qualität der meisten N64-Spiele. Auf keiner anderen Konsole gibt es im Verhältnis zur Gesamtproduktpalette derart viele Top-Titel!

5. Welche 64 Bit-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Bislang hat mich leider noch kein N64-Rennspiel wirklich überzeugen können, hoffentlich wird unter anderem F-Zero 64 in diesem Punkt Abhilfe schaffen.

6. Mit welchem Video- oder Automatengame begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Ende der siebziger Jahre beglückte mich mein Vater mit einer Pong-Konsole, einige Zeit später folgte das Atari VCS 2600. Das Rennspiel Night Drive war der erste Automat, den ich spielte.

7. Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?
Sport-, Renn- und Actionspiele. Sportsimulationen kann man in der Regel gemeinsam mit Freunden spielen, und dadurch kommt so gut wie nie Langeweile auf, wohingegen zum Beispiel Jump&Run-Spiele nach einmaligem Durchspielen einiges an Reiz verlieren.

8. Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie und warum?
International Superstar Soccer 64 aus den oben genannten Gründen.

9. Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Nicht zuletzt aufgrund meiner Antwort auf die Frage 4 wünsche ich mir sehr, daß schon bald N64-Varianten unserer Top-Titel erscheinen werden. Da aber viele Faktoren eine Rolle bei der Realisation spielen, kann ich derzeit noch nichts hundertprozentig bestätigen. Nur soviel: Wenn 1998 N64-Spiele aus unserem Hause bzw. von unseren Labels erscheinen werden, dann ist die Veröffentlichung von Command & Conquer 64 genauso wahrscheinlich wie von Street Fighter, Mega Man oder Ghouls 'n' Ghosts – wir dürfen gespannt sein!

Sammelkarte 14

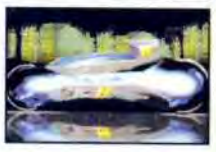
N-ZONE

Tips & Tricks

Extreme G

WORUM GEHT'S?

Extreme G ist ein furioses Science Fiction-Rennspiel, in dem man mit einem von zunächst acht verschiedenen Motorrädern über insgesamt 12 verschiedene Pisten düst. Diese zwölf Strecken muß man sich allerdings erst im Einzelspieler-Extreme Contest erspielen, in dem man in den drei Stages Atomic, Critical Mass und Meltdown die vier, acht und zwölf aufeinanderfolgenden Rennen als Tabellenerster beendet. Wichtig ist dabei der Einsatz der zahlreichen Waffen, die man als Icons während der Fahrt einsammelt.



TIPS:

1. Das erste Bonus Bike:
Du mußt im Extreme Contest alle 8 Rennen der Critical Mass-Stage gewinnen. Als Belohnung erhältst du das Bonus Bike mit dem aufgemalten Totenkopf. Der Schwierigkeitsgrad wird ab jetzt übrigens ansteigen.

2. Das zweite Bonus Bike:
Nachdem du dir das erste Bonus-Bike erfahren hast, mußt du im Extreme Contest noch einmal alle 12 Rennen der Meltdown-Stage gewinnen. Als Belohnung erhältst du das Flüssigmetall-Bonus Bike, das mit unschlagbaren Werten aufwarten kann. Die wirst du auch bitter benötigen, denn der Schwierigkeitsgrad wird nochmals ansteigen.

3. Die Bonus-Strecke
Gewinnst du mit dem zweiten Bonus-Bike alle Rennen der Meltdown-Stage im Extreme Contest, wirst du eine Bonus-Strecke erhalten. Der Schwierigkeitsgrad steigt nun noch höher, und weitere, uns noch unbekannte Extras warten auf dich...

ALLGEMEINE TIPS:

1. Nutze den Powerslide:
Wenn du die R-Taste betätigst, während du beispielsweise in einer Kurve bist, wirst du feststellen, daß du schneller wirst. Mit einem geschickten Einsatz kann man pro Runde bis zu zwei Sekunden gutmachen.

2. Geschickte Waffenwahl:
Man kann neben dem fest installierten Bordlaser nur eine einzige weitere Waffe mittragen. Deshalb sollte man nutzlose Waffen sofort wieder abstoßen, um eine andere aufnehmen zu können. Wenn man beispielsweise an letzter Stelle ist, wird ein Flammenwerfer nur wenig bringen, denn es ist niemand hinter dir, den du flambieren könntest. Auf der anderen Seite sollte man sich passende Waffen für den richtigen Moment aufheben und nicht übereifrig sein.

3. Nutze die Szenarios:
Nutze die zahlreichen Elemente auf den Rennstrecken, es gibt nichts Schöneres, als eine Mauer hochzuklettern und so einen Konkurrenten zu überholen.

Steuerung

- Steuern in die entsprechende Richtung
- Die Bordwaffe (Laser) abfeuern
- Bremsen
- Spiel anhalten
- ohne Bedeutung
- Ohne Bedeutung
- Extrawaffe abfeuern
- Ohne Bedeutung
- Nitro aktivieren (pro Rennen dreimal)
- L: Ohne Bedeutung
- R: Power Slide (in Kurven)
- Z: Beschleunigen

Sammelkarte 15

N-ZONE

Tips & Tricks

Extreme G

DIE MOTORRÄDER

Die acht Standard-Motorräder unterscheiden sich in den Werten Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit, Kurvenlage, Schild und Waffensystem zum Teil beträchtlich. An manche, recht giftige Maschinen sollten sich nur Profis heranwagen.

Raze

Beschleunigung:	0
Höchstgeschwindigkeit:	9
Kurvenlage:	6
Schutzschild:	2
Waffen:	6

Rana

Beschleunigung:	1
Höchstgeschwindigkeit:	8
Kurvenlage:	4
Schutzschild:	3
Waffen:	7

Khan

Für Anfänger geeignet!

Beschleunigung:	9
Höchstgeschwindigkeit:	4
Kurvenlage:	3
Schutzschild:	6
Waffen:	1

Grimace

Beschleunigung:	8
Höchstgeschwindigkeit:	5
Kurvenlage:	2
Schutzschild:	7
Waffen:	0

Mooga

Beschleunigung:	0
Höchstgeschwindigkeit:	5
Kurvenlage:	6
Schutzschild:	9
Waffen:	2

Jolt

Beschleunigung:	1
Höchstgeschwindigkeit:	7
Kurvenlage:	4
Schutzschild:	3
Waffen:	0

Maim

Beschleunigung:	7
Höchstgeschwindigkeit:	4
Kurvenlage:	3
Schutzschild:	0
Waffen:	9

Apollyon

Beschleunigung:	6
Höchstgeschwindigkeit:	5
Kurvenlage:	2
Schutzschild:	1
Waffen:	8

Stand: 1. Oktober 1997.
0 = schlechtester Wert, 9 = bester Wert.

DIE WAFFEN

Der Einsatz der richtigen Waffe zur richtigen Zeit ist extrem wichtig. Mit einem Flammenwerfer wird man nur wenig anfangen können, wenn niemand hinter einem fährt, den man verbrennen kann.

Sammelkarte 16

N-ZONE

Tips & Tricks

GoldenEye 007

WORUM GEHT'S?

Rare schuf mit GoldenEye 007 ein grandioses 3D-Action-Spiel, das sich nicht als primitives Dumpfbacken-Spiel charakterisieren läßt. Vielmehr kommt es darauf an, daß man geschickt vorgeht und keinen unnötigen Lärm verursacht. Ein Schuß zuviel, und schon stürzt sich eine ganze Armee auf James Bond....

TIPS:

1. Eingebautes Cheat-Menü:
GoldenEye 007 hat ein eingebautes Cheat-Menü, das automatisch aktiviert wird, wenn du bestimmte Vorgaben erfüllst. Es gibt keine Controller-Codes! Wenn du die aufgeführten Levels in der vorgebenen Zeit und dem aufgeführten Schwierigkeitsgrad erfüllst, bekommst du den angegebenen Cheat.

Level	Difficulty	Cheat	Zeit
1. Dam	Secret Agent	Paintball Modus	2:40
2. Facility	00 Agent	Unbesiegbarkeit	2:05
3. Runway	Agent	Donkey Kong-Modus	5:00
4. Surface	Secret Agent	2 Granaten-Werfer	3:30
5. Bunker	00 Agent	2 Raketenwerfer	4:00
6. Silo	Agent	Turbo Modus	3:00
7. Frigate	Secret Agent	Kein Radar	4:30
8. Surface 2	00 Agent	Kleiner Bond	4:15
9. Bunker 2	Agent	2 Wurfmesser	1:30
10. Statue	Secret Agent	Schnelle Animation	3:15
11. Archives	00 Agent	Unsichtbarkeit	1:20
12. Streets	Agent	Fein-Raketen	1:45
13. Depot	Secret Agent	Langsame Animation	3:15
14. Train	00 Agent	Silver PP 7	5:25
15. Jungle	Agent	2 Jagdmesser	3:45
16. Control	Secret Agent	Unbegrenzte Munition	10:00
17. Caverns	00 Agent	2 RC P90	9:38
18. Cradle	Agent	Gold PP7	2:15
19. Aztec	Secret Agent	2 Laser	9:00
20. Egyptian	00 Agent	Alle Gewehre	6:00

2. Bonus-Stage 1
Wenn man das Spiel im Secret Agent-Schwierigkeitsgrad beendet, gibt es den Aztec-Bonuslevel.

3. Bonus-Stage 2
Sobald man das Spiel im 00 Agent-Schwierigkeitsgrad beendet, gibt es den Egyptian-Bonuslevel.

4. Extra-Multiplayer-Stages
Sobald man den zweiten Severnaya-Bunker, das Archiv und die Cavern-Stage im Agent-Modus beendet hat, eröffnen sich diese Areas im Multiplayer-Game für zwei bis drei Spieler.

5. Extra-Multiplayer-Charactere
Bekannte Bond-Bösewichter wie Mayday, Oddjob, der Beißer oder Baron Samedi stehen zusätzlich zu den normalen Feindcharakteren im Deathmatch-Modus bereit, falls man das Game im Agent-Mode beendet.

6. 007-Modus
Der 007-Modus wird zugänglich, wenn man alle zwanzig Levels im 00 Agent-Schwierigkeitsgrad beendet. Dadurch kann man gegnerische Eigenschaften wie Gesundheit, Reaktionszeit, Treffgenauigkeit und anderes verändern.

7. Extra-Waffen
Beendet man die Aztec-Stage im 00 Agent-Modus, bekommt man eine Laserwaffe im Cheat-Mode. Beendet man den Egyptian-Level im selben Schwierigkeitsgrad, gibt es die Golden Gun, von der ein Schuß genügt.

Steuerung

- A: Waffe tauschen
- A + Z: Waffe tauschen (andere Reihenfolge)
- B: Nachladen/Aktivieren
- Z: Schießen/Gegenstand nutzen
- L: Zielen/Zoomen
- L + ▽: In Deckung gehen
- R: Zielen/Zoomen
- Seitliche Schritte, nach oben und unten schauen
- Steuern in die entsprechende Richtung
- START: Spiel anhalten
- △: Nach unten schauen
- ▷: Schritt nach rechts
- ◁: Schritt nach links
- ▽: Nach oben schauen

Hinweis: GoldenEye 007 wird nicht offiziell in Deutschland erscheinen, allerdings sollte es ab November als europäische PAL-Version bei gutsortierten Händlern erhältlich sein.

Sammelkarte 17

N-ZONE

Tips & Tricks

War Gods

WORUM GEHT'S?

War Gods ist ein typisches Beat 'em Up-Spiel mit zehn von Beginn an anwählbaren Charakteren. Es geht natürlich schlicht und einfach darum, den Energie-Balken des Gegners durch gezielte Schläge und Moves so schnell wie möglich auf ein Minimum zu reduzieren.

TIPS:

1. Cheat-Menü:
Das eingebaute Cheat-Menü läßt sich recht leicht erreichen. Man muß nur A + B und den oberen und den rechten C-Knopf gleichzeitig drücken, nachdem man einen Gegner besiegt hat und der Fatalit Move ausgeführt wird. Achte darauf, daß der Spieler ein Stück von seinem Gegner entfernt steht. Um den Cheat dann zu aktivieren, drückst du dreimal rechts, zweimal B und zweimal A (RRRBBBAA).

2. Die Funktionen des Cheat-Menüs:

Game Timer:	Man kann das Zeitlimit ein-/ausschalten
Leichte Fatalities:	High Punch + Low Punch + High Kick + Low Kick
Player 1 Skill:	Der Energiehaushalt von Player 1 wird beeinflußt
Player 2 Skill:	Der Energiehaushalt von Player 2 wird beeinflußt
Level Select:	Man kann die Arena aussuchen

3. Unendlich Continues:
Wenn das War Gods-Logo erscheint (bevor Start und Options eingeblendet werden), muß man schnell C-Links, C-Links, Rechts, A, B, C-Oben, C-Rechts drücken, um unendlich viele Continues zu erhalten.

4. Als Grox spielen:
Drücke während des Character-Auswahl-Screens folgendes auf dem grauen Steuerkreuz: Unten, Rechts, Links, Links, Oben, Unten, Rechts, Oben, Links, Links. Bewege den Cursor nicht mehr und starte das Spiel ganz normal. Nun wird sich der Fighter in Grox verwandeln.

5. Als Exor spielen:
Drücke während des Character-Auswahl-Screens folgendes auf dem grauen Steuerkreuz: Links, Unten, Unten, Rechts, Links, Oben, Links, Oben, Rechts, Unten. Bewege den Cursor nicht mehr und starte das Spiel wie normal. Nun wird sich der Fighter in Grox verwandeln.

Steuerung

- Steuern in die entsprechende Richtung
- Steuern in die entsprechende Richtung
- A: Low Punch
- B: High Punch
- START: Spiel anhalten
- △: High Kick
- ▷: Low Kick
- ◁: Block
- ▽: 3D (rein/rausbewegen)

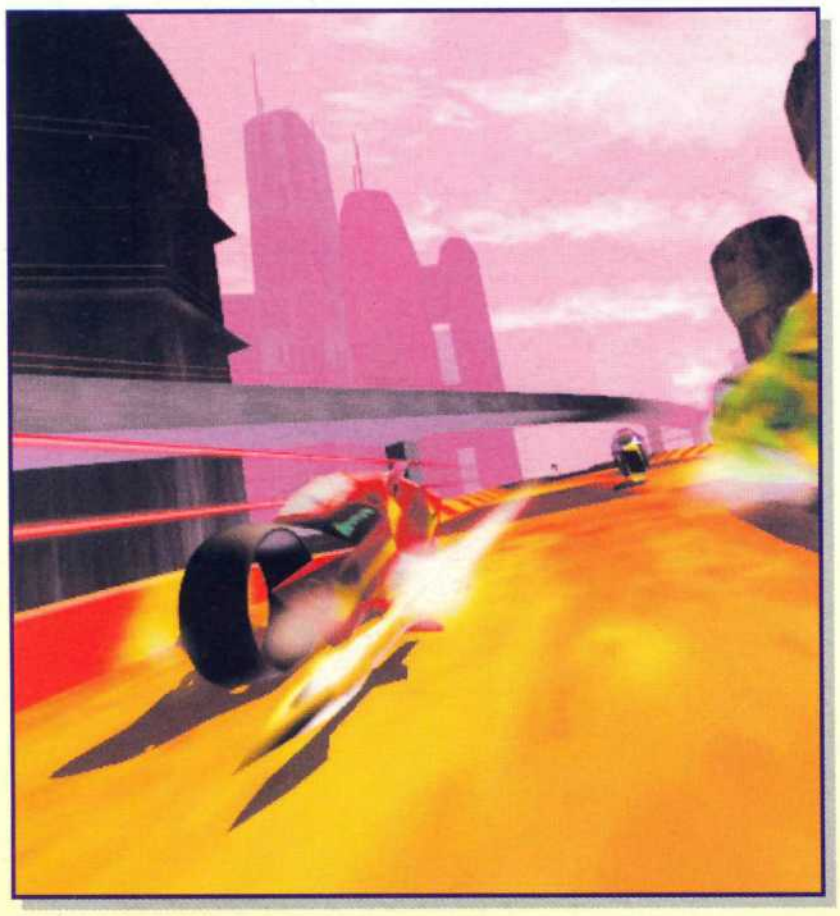
Uppercut:	Runter + High Punch
Beinfeger:	Weg vom Gegner + Low Kick
Pirouette:	Weg vom Gegner + High Kick
Werfen:	Hin zum Gegner + Low Punch
Schubsen:	Block, Block
Aufstehen:	Weg + Block (am Boden)
Aufsteh-Attacke:	Hin + High Punch + Low Punch (beim Aufstehen)
Laufen:	Hin, Hin (halten)
Unblockbarer Angriff:	Oben + High Punch (Gegner am Boden)

- Z: 3D (rein/rausbewegen)
- L: 3D (rein/rausbewegen)
- R: Blocken

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 15



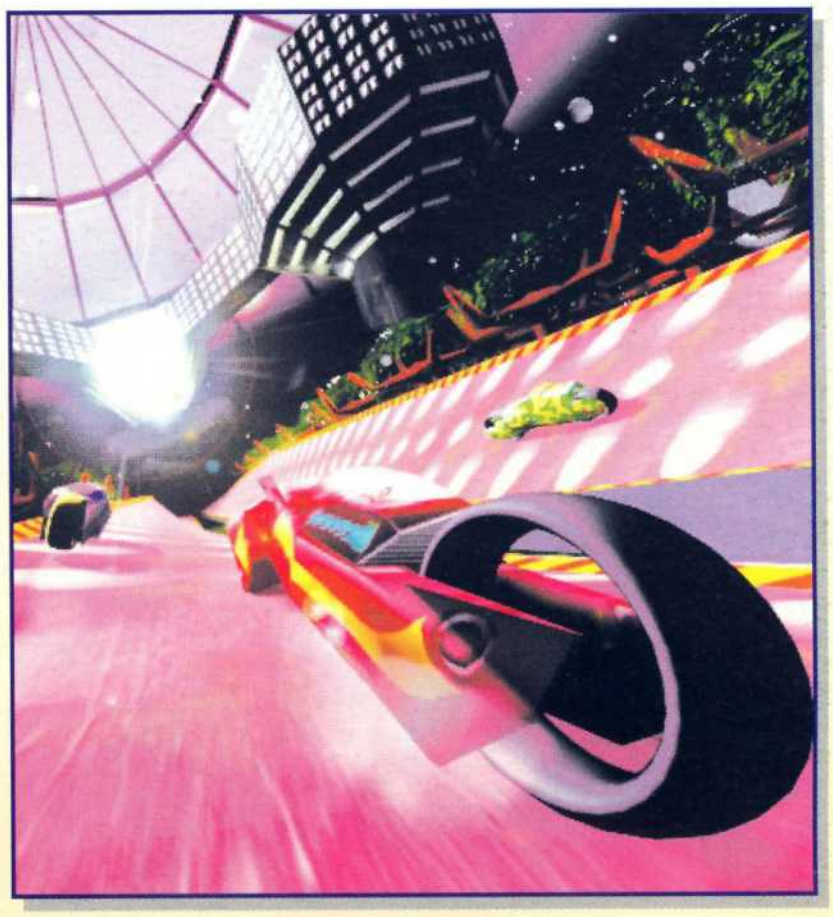
Extreme G

Nr. 2

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 14



Extreme G

Nr. 1

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 17

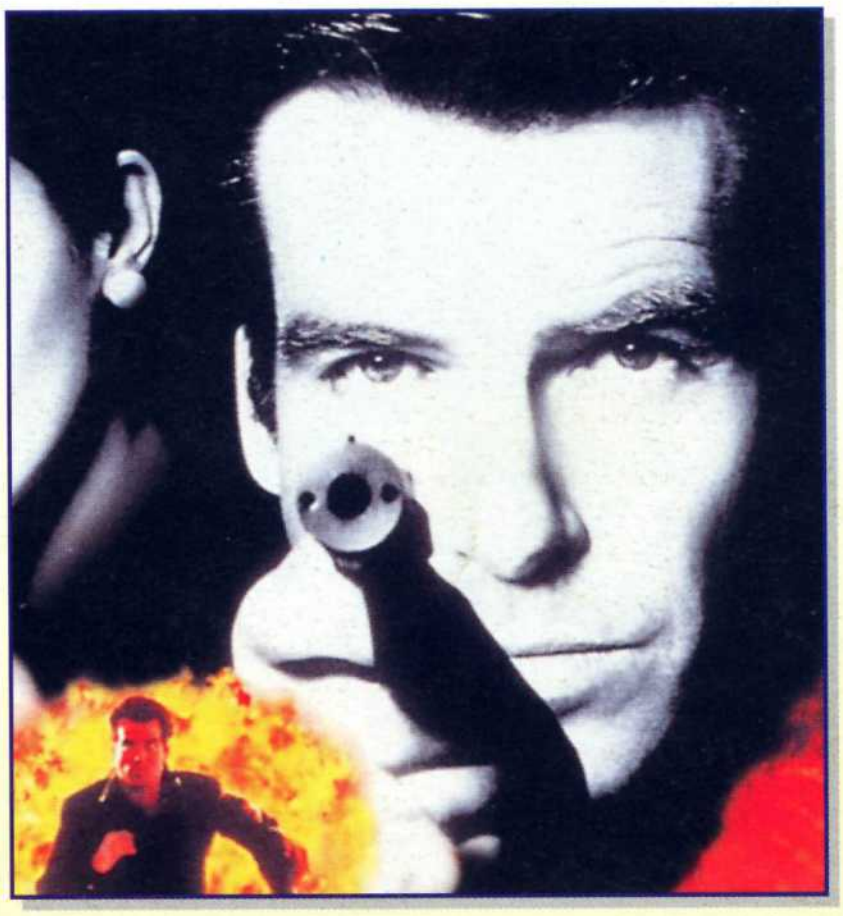
War Gods

Nr. 1

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 16



GoldenEye 007

Nr. 1